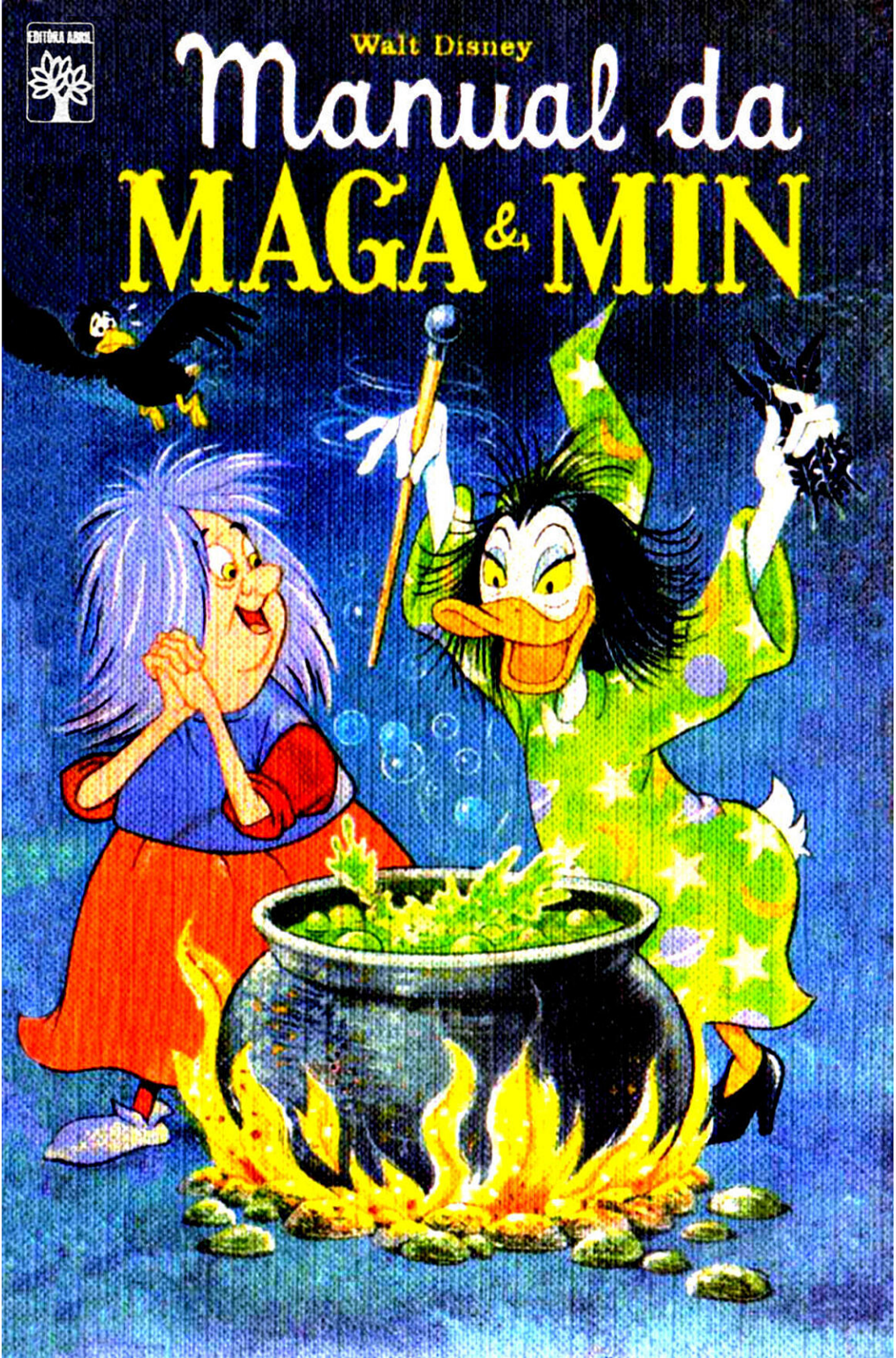
EDITORA ABRIL

Walt Disney

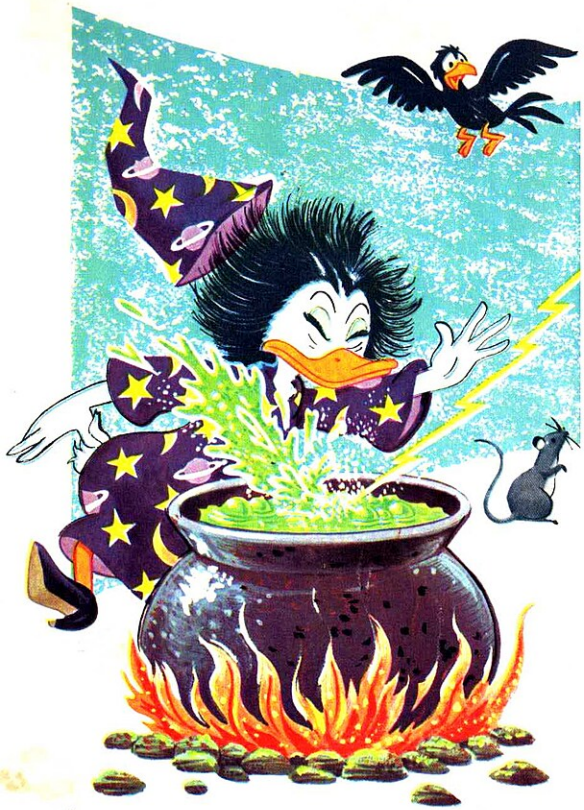
Manual da MAGA & MIN

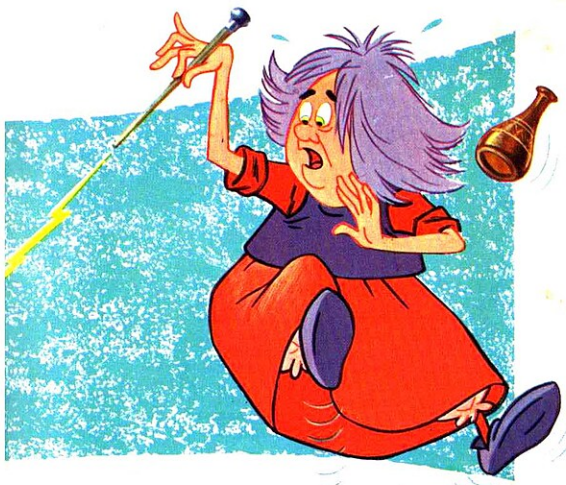


Walt Disney

Manual da MAGA & MIN

www.hqpoint.blogspot.com





— **Abracadabra! Alakazam, alakazim!**
Do nada surja, Manual de Maga e Min!

E pronto. Aqui está o Manual de Maga Patalójika e Madame Min, falando de magia, mágicas, lendas fantásticas, mistérios e coisas parecidas. Só que o negócio não foi bem assim, através de um simples passe de mágica, claro. Em compensação, as maluquices que vocês estão habituados a ver nas histórias dessas duas tremendas bruxas não são tão absurdas quanto podem parecer. A prática da magia sempre existiu na história do mundo. E é esse mundo de magia que Maga Patalójika e Madame Min se propõem a mostrar neste Manual, esperando que vocês fiquem bruxuleantemente satisfeitos.

ERA UMA VEZ UMA OBSCURA BRUXA

Nos tempos modernos, deixaram de existir — ou pelo menos se tornaram raros — tipos misteriosos em lugares sinistros misturando poções de encantamento. À noite, a iluminação feérica das cidades não propicia um clima favorável a aparições estranhas, como no tempo em que não havia luz elétrica, quando, à meia-noite, os fantasmas se reuniam para assustar os vivos.

Mas, numa encosta pouco conhecida do monte Vesúvio, no sul da Itália, morava uma obscura remanescente das antigas bruxas, **Maga Patalójika.** Ela vivia só, isolada e desconhecida do mundo, rogando pragas e lançando maus-olhados a pedido de seus poucos clientes. Também vendia poções de encantamento preparadas segundo fórmulas extraídas de velhos livros de magia negra. Julgava-se descendente de Circe, a feiticeira de que falou Ulisses ao relatar suas aventuras, e que aprisionou o lendário herói grego da guerra de Tróia, transformando seus companheiros em porcos. E não era compatível com uma descendente da grande Circe a vida inglória que Maga levava, desconhecida, sem prestígio, sem outros poderes que o de lançar pragas e maus-olhados, coisa que qualquer bruxa amadora sabe fazer.

Não era, entretanto, por falta de tentativas que Maga não tinha conseguido tornar-se uma poderosa feiticeira. Na verdade, tinha até passado em claro noites sem conta, preparando os mais diversos amuletos e poções do poder. Tudo inútil. Ela continuava no mesmo miserê, na mesma obscuridade. Parecia que sua sina era ficar a vida inteira limitando-se a conjurar pragas baratas e lançando maus-olhados sem maiores conseqüências.

De experiência em experiência, um dia Maga chegou à conclusão de que havia descoberto um meio de se tornar uma poderosa feiticeira. A fórmula, aparentemente, era simples. Pelo menos os ingredientes eram fáceis de encontrar. Nada de dentes de dragão, bigodes de morcego, escamas de cobra vesga e outras complicações. Bastaria arranjar meia dúzia de moedas que pertencessem ou tivessem pertencido a homens muito ricos, derretê-las nas lavas incandescentes e sulfurosas do vulcão Vesúvio e fundi-las num amuleto. Esse supertalismã seria uma espécie de pedra filosofal das bruxas: teria tais poderes mágicos que faria de sua dona a feiticeira mais poderosa do universo. A um simples gesto, ela faria céus e terra tremerem, e o mundo inteiro se curvaria a seus pés.

Foi assim que a obscura Maga Patalójika começou a andar pelo mundo à procura de homens ricos, até vir a saber que em **Patópolis** morava um velho pato chamado **Patinhas,** que era o maior miliardário já surgido na face da Terra.

Embora afirmasse a todos que sua riqueza era fruto de muito trabalho, severa economia e sábios investimentos, Patinhas possuía uma velha moedinha, a qual guardava carinhosamente como uma espécie de talismã da boa sorte, pois era a primeira moeda que tinha ganho na vida. Se no fundo o velho níquel não passava de um símbolo dessa severa economia, Maga achou que era o ingrediente mais indicado para a confecção do seu superamuleto, apropriou-se da moeda e fugiu de volta para sua casa no Vesúvio. Patinhas e seus sobrinhos Donald, Huguinho, Zezinho e Luisinho partiram no encalço da feiticeira e, após muita confusão e peripécias, conseguiram reaver a moedinha.

Assim como a feiticeira Circe ficou famosa ao criar grandes encrencas ao herói grego Ulisses, Maga Patalójika saiu do anonimato no dia em que começou a causar sérias dores de cabeça ao pato mais rico do mundo. E o objeto dessa briga, que já se tornou homérica — a velha moeda número 1 de Patinhas —, passou a ser vigiada dia e noite, guardada a sete chaves, como se fosse o tesouro mais precioso do mundo.

A MAGIA NO MUNDO

Pode-se dizer que a magia surgiu no mundo junto com os primeiros grupamentos humanos. Para o homem pré-histórico, que não tinha ciências nem conhecimento de nada, o mundo era estranho, cheio de mistérios. Ele tinha medo de tudo. As forças da natureza, para ele, eram manifestações do sobrenatural. O vento, a chuva, o relâmpago, o trovão, o fogo, tudo era visto como seu inimigo . . . até o Sol, a Lua e as estrelas.

E como ele não podia compreender as leis da natureza, sua mente primitiva supôs que essas poderosas forças fossem demônios. Contra tais inimigos, suas armas rudimentares eram inúteis.

Mas, em seu desespero e sua pequenez, um belo dia o homem decidiu combater o fogo com o fogo, criando uma força sobrenatural que

pudesse enfrentar aquelas que o dominavam. Assim nasceu a **magia.**

Estranhos cantos, encantamentos e ritos fantásticos foram inventados com a finalidade de anular os poderes sobrenaturais.

Certo dia, porém, surgiu um homem um pouco mais sabido que os outros, o qual percebeu que, mesmo com tanta cantoria e dança, o pessoal nada fazia de sobrenatural. Levando os outros a **acreditarem** que ele era mesmo capaz de façanhas além do conhecimento humano, certamente ganharia muito prestígio e respeito de seus semelhantes.

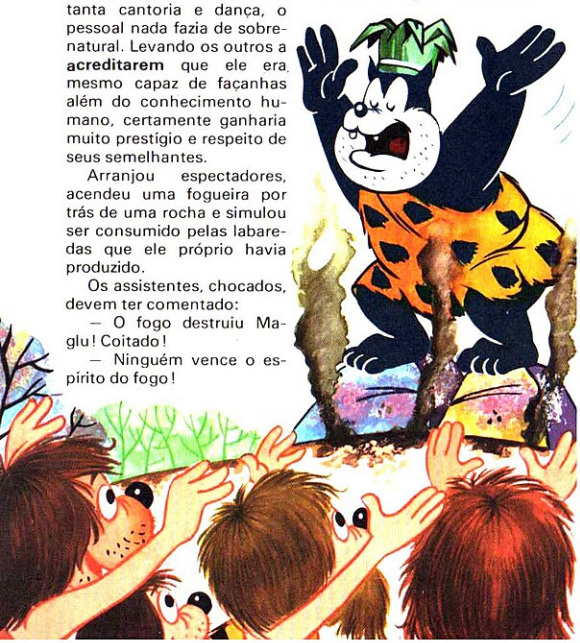
Arranjou espectadores, acendeu uma fogueira por trás de uma rocha e simulou ser consumido pelas labaredas que ele próprio havia produzido.

Os assistentes, chocados, devem ter comentado:

— O fogo destruiu Maglu! Coitado!

— Ninguém vence o espírito do fogo!

Mas, quando o fogo se apagou, o homenzinho surgiu, imponente, por entre as últimas fumaças que se dissipavam. Claro que o espertalhão estava escondido atrás da rocha sobre a qual crepitava o fogo. Os ingênuos circunstantes, porém, boquiabertos, ajoelharam-se aos pés do homem que "dominava o fogo". Assim nasceu o criador de ilusões, o primeiro **mágico.**



O tempo foi passando — séculos, milênios . . . — e o mágico, o sacerdote, o feiticeiro, o nigromante ou bruxo continuou ampliando seus truques e poderes, chegando a controlar a vontade de reis e reinos. Um antigo pergaminho traz o primeiro relato de seus poderes. Conta que no ano 3766 a.C. o egípcio Dédi realizou um milagre na corte do faraó Quéops, o construtor da grande pirâmide. Só com o poder de sua magia, amansou um feroz leão.

O faraó ficou profundamente impressionado e deu ao "mago" um lugar importante na corte. Claro que o "mago" não contou que ele havia conseguido o grande feito de **hipnotizar** a fera, mas o fato fez o Egito tornar-se famoso como a terra do mistério. Nos séculos seguintes, sábios da Grécia, Sicília e Roma acorriam à terra do faraó em busca de ensinamentos dos magos egípcios.

Os astuciosos sacerdotes, entretanto, não estavam interessados em espalhar seus segredos profissionais e limitavam-se a mostrar seus truques mágicos (como o da água que se transformava em fogo) aos forasteiros. Mas aconteceu que um desses visitantes presenciou aqueles "milagres" com o olhar frio e calculista de um engenheiro. De volta aos seus pagos, na Grécia, fez cálculos e deduções, decifrando os truques egípcios à luz de incipientes noções de física, química e matemática. Encontrando uma explicação lógica para cada truque, Heron de Alexandria (esse o nome do homem) pôs-se a criar seus próprios truques, chegando, inclusive, a inventar um mecanismo precursor da máquina a vapor.

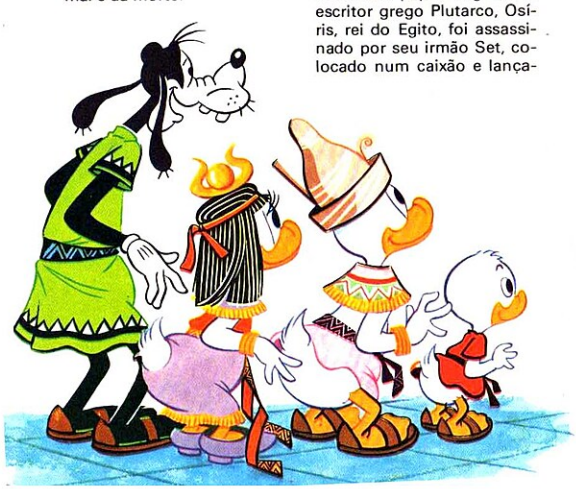
OS DEUSES EGÍPCIOS

O culto religioso estava presente em todos os setores da vida do antigo Egito. Cada localidade tinha os seus próprios deuses; mas depois, com a unificação política do país, as divindades tornaram-se nacionais. Os deuses principais eram: **Ra,** criador do céu e da terra; **Ápis,** o touro sagrado, tido como a mais perfeita expressão da divindade sob forma animal; **Osíris** e **Ísis,** os povoadores do mundo; **Hórus,** deus do céu; **Set** e **Néftis,** representantes do mal e da morte.

Entre todos, Osíris era o mais popular, formando uma trindade com a esposa Ísis e o filho Hórus. A princípio Osíris era uma divindade agrícola, cujo culto se baseava na fertilidade das colheitas; os grãos, modelados com terra ou areia na forma do deus, eram enterrados e regados com água do Nilo, e as plantas eram cultuadas como a ressurreição do deus.

Osíris passou depois a ser identificado como o deus dos mortos, e é mais conhecido neste papel. Segundo o escritor grego Plutarco, Osíris, rei do Egito, foi assassinado por seu irmão Set, colocado num caixão e lançado ao rio Nilo. O corpo foi levado pelas águas até a costa da Síria, onde foi encontrado por Ísis e trazido de volta para o Egito. Set, porém, viu o caixão e despedaçou o corpo, espalhando as partes pelo país. Ísis partiu à sua procura e, juntando pacientemente todos os pedaços, fez Osíris voltar à vida. Mas Osíris não quis mais reinar na terra. Recuperando a vida, ele preferiu afastar-se dos homens, passando a habitar a morada dos deuses, onde se tornou rei. Dali julgava os mortos conforme as ações de cada um na terra.

Hórus, que tinha a forma de falcão e cujos olhos eram o Sol e a Lua, lutou com Set e matou-o, vingando o pai. Mas na luta feriu o olho esquerdo — o olho da Lua —, o que constitui uma explicação mitológica para as diversas fases da Lua.

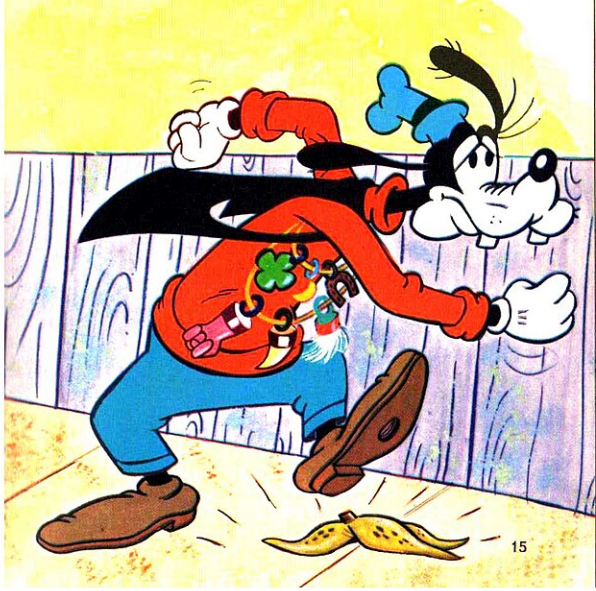


Heron contribuiu muito para a história da magia. Mas, passados os tempos de ouro da civilização greco-romana, vieram os anos sombrios da Idade Média, nos quais a humanidade retrocedeu em matéria de civilização. Nesses séculos de trevas culturais, o temor de espíritos dominou o homem de tal modo que quem apregoasse possuir poderes extraterrenos era perseguido e exterminado. Muitos homens e mulheres foram condenados como tendo parte com maus espíritos simplesmente por acusações menos ponderadas de seus vizinhos. A magia nascera do medo e agora o mesmo medo se erguia para destruí-la.

Entretanto, longe de ser aniquilada, a magia só teve a ganhar com todo esse barulho em torno de fantasmas e espíritos, saindo mais fortalecida da perseguição; a tal ponto que começaram a proliferar charlatães, anunciando que podiam até invocar espíritos e assombrações a domicílio ... com preço a combinar!

Tais charlatães ainda prosperaram por alguns séculos, mas, lá pelos meados do século XIX, a feitiçaria cedia rapidamente a vez à ciência ... e ao mágico de teatro.

Hoje, apesar de todos os progressos e de viver rodeado pelas maravilhas da ciência, o homem, instintivamente ou não, continua temendo o sobrenatural, o imponderável, temor que herdou dos ancestrais. Ainda compra amuletos, cultiva superstições, evita passar sob escadas, receia as sextas-feiras e o número 13, os apertos de mão cruzados, os gatos pretos ... A velha magia ainda está viva.



A MORADA DOS DEUSES

O povo grego da Antiguidade acreditava que seus deuses moravam no monte Olimpo. Esse monte existia e existe: fica no norte da Grécia, nos limites da Tessália e Macedônia, não longe do mar Egeu, defronte ao golfo de Salônica. Eleva-se de um enorme chapadão até 3 000 metros de altura, sendo o ponto mais alto da Grécia. Apresenta formato quase escultural, com seus flancos lembrando as pregas de um vestido. Seu cimo é rodeado de nuvens que mais parecem gigantescos assentos . . . para os deuses baterem seu papinho.

O viajante que vinha do mar sentia, realmente, um temor místico ao avistar o majestoso colosso de pedra recortado contra o azul do céu. Para eles, aquela era a montanha mais alta do mundo, mesmo porque era a morada dos deuses.

Com o tempo, a idéia de morada dos deuses deixou de se associar a qualquer montanha em particular e passou a significar o "céu".

No dizer do grande poeta grego Homero, o Olimpo era rodeado de um ar puro e uma branca claridade, onde os deuses viviam uma felicidade tão duradoura quanto os seus dias eternos.

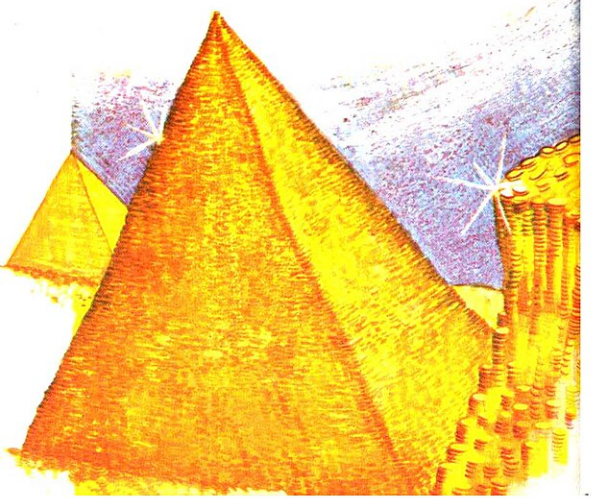
O MISTÉRIO DAS PIRÂMIDES

— Soldados de França, do alto destas pirâmides quarenta séculos vos contemplam! — exclamou Napoleão Bonaparte à sua tropa, na expedição ao Egito em 1798, no vale de Giza, diante daqueles majestosos monumentos de pedra.

As pirâmides de Giza, no vale do rio Nilo, são as únicas maravilhas do mundo antigo que se conservaram até hoje. Graças ao sábio francês Champollion, que decifrou os hieróglifos (forma egípcia antiga de escrever através de figuras e símbolos) pela primeira vez em 1822, e às pesquisas posteriores de muitos egiptólogos (estudiosos das coisas do Egito antigo), hoje sabemos muita coisa acerca das inscrições em papiros, templos e tumbas, enfim, acerca dos mistérios da antiga civilização egípcia. Sabemos que as pirâmides têm mais de 4000 anos. O período áureo de sua construção foi de 2700 a 2300 a.C.

As pirâmides fazem parte da arquitetura funerária egípcia do tempo dos faraós. Faraó era o todo-poderoso rei do Egito antigo, considerado o representante das divindades perante os homens. Cada pirâmide foi mandada erguer por um faraó para ser seu túmulo. Indica o poder e a riqueza do faraó que a mandou construir. Quanto maior a pirâmide, mais rico e poderoso era o faraó. Mas a construção de uma pirâmide exigia gastos tão grandes que aos poucos o costume foi deixado de lado.

As pirâmides mais famosas são as de Quéops, Quéfren e Miquerinos, erguidas no vale de Giza. A maior de todas (chamada a "grande pirâmide") é a de Quéops, construída por volta de 2800 a.C. Suas proporções descomunais suscitam até hoje dúvidas sobre como foi construída. Tem 230 metros em cada lado da base, 147 metros de altura, e cobre uma área de 52 900 metros quadrados. Calcula-se que nela foram usados..... 2 300 000 blocos de pedra, pesando cada uma 2,5 toneladas. É um obra-prima de técnica e engenharia. A posição geométrica do seu traçado e a precisão de corte das pedras são espantosas, especialmente quando se pensa nas dimensões colossais do todo, no tamanho e peso dos blocos usados nas paredes internas, bem como nas pedras do revestimento que ainda restam, algumas pesando 16 toneladas, e que mostram mais belas juntas e encaixes do que as de qualquer outra construção no mundo.



Até hoje não foi dada uma resposta satisfatória sobre como foram construídas essas pirâmides. Segundo o historiador grego Heródoto, só a construção da estrada para o transporte do material do rio Nilo até o local das pirâmides levou dez anos; e mais vinte tomou a edificação do grande monumento de Quéops, trabalho no qual se empenharam 100 000 homens. Como vocês viram, nisso tudo a única certeza que a gente tem é de que a morte de um faraó dava trabalho à beça!

AS MASTABAS E OS HIPOGEUS

Mastabas eram câmaras funerárias do Egito antigo, construídas com base retangular e paredes levemente inclinadas, servindo como uma espécie de capela para cultuar o morto. Depois, com a construção de pisos em forma de escada por cima, surgiram as pirâmides.

Mais tarde, quando caiu de moda a construção de pirâmides, apareceram os **hipogeus**, túmulos subterrâneos cavados nas encostas das montanhas, com longos corredores em cujas paredes, através de inscrições, se contava a vida do morto. O vale dos Reis ficou célebre por seus hipogeus, merecendo destaque especial o de Tutancâmon, descoberto em 1922, que encerrava a múmia desse faraó e grandes tesouros.

O GRANDE DUELO DE MAGIA

A terrível e poderosa bruxa **Madame Min,** que é já muito nossa conhecida, apareceu pela primeira vez no grande clássico de Walt Disney "A Espada Era a Lei".

O velho mago Merlin, com a ajuda de seu assistente Arquimedes, o corujão sábio, instruía e educava o pequeno Verruga, que seria mais tarde rei da Inglaterra. Os ensinamentos de Merlin eram avançados no tempo e Verruga nada entendia. Também, como poderia um menino da Idade Média compreender que a Terra era redonda e que o homem, no futuro, voaria como os pássaros?

Para que Verruga entendesse melhor todas as lições que lhe seriam úteis mais tarde, Merlin transformou o garoto num passarinho. Tendo Arquimedes ao lado como instrutor de vôo, o passarinho-Verruga saiu voando. Mas logo foi atacado por um gavião e, para escapar, entrou pela chaminé de uma choupana em ruínas no meio de um sombrio bosque.

Dentro do casebre morava uma velha descabelada, gorda e de aparência nada entusiasmadora, a bruxa Madame Min.

Quando ela soube que o passarinho era um menino encantado pelo mago Merlin, não gostou. E gostou menos ainda quando Verruga disse que Merlin era o maior mago do mundo.

— Puá! — debochou, irritadíssima, a feiticeira. — Só num dedo mindinho eu tenho mais magia do que aquele vigarista! Sou a magnífica, a maravilhosa, a terrível Madame Min! Que me diz, menino?

— Bem, mas a magia de Merlin é usada para o bem!

— Humm! Então ele deve ter visto algo de bom em você... e para mim, isso é mau! E fazer o bem é contra a lei das bruxas. Por isso, jovem, acho que tenho de destruí-lo!

A bruxa transformou-se num gato malvado e começou a caçar o passarinho-Verruga, terminando por agarrá-lo. Nisso apareceu o mago Merlin e soube do que acontecia. Houve desafio de parte a parte e assim começou o maior duelo de magia de que se tem notícia. Combinaram que poderiam transformar-se em qualquer bicho, procurando cada qual destruir o outro.

— Lembre-se das regras — observou Madame Min. — Minerais e vegetais não valem: só animais! E também não vale desaparecer!

— Certo — concordou Merlin. — Também não vale transformar-se em bichos inexistentes, como dragões vermelhos.

Logo a bruxa se transformou num enorme jacaré, ameaçando abocanhar o mágico. Imediatamente, no lugar dele apareceu uma tartaruga, dando uma mordida na mão do jacaré.

Este gemeu de dor e arremessou a tartaruga, de costas, ao chão. Quando ia ser engolida, a lenta tartaruga virou um veloz coelho e saiu chispando. Mas uma raposa tomou o lugar do jacaré e alcançou o coelho, que teve de refugiar-se num tronco oco. Min, que era a raposa, achou que o coelho estava perdido. Pois sim! O coelho virou um ratinho e escapou por um buraco do tronco.

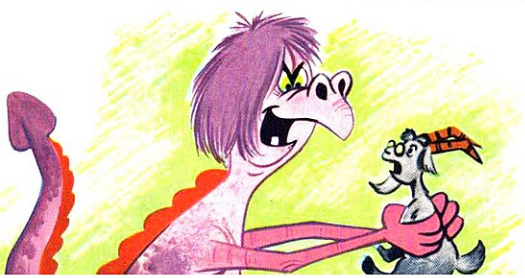
— Os gatos foram feitos para caçar ratos! — disse Min sob a forma de um gato, perseguindo o ratinho.

— E os cães foram feitos para caçar gatos! — contra-atacou Merlin sob a forma de um cachorro.

E assim, com os litigantes transformando-se, sucessivamente, num bicho diferente para responder ao ataque adversário, o duelo chegou ao ponto em que o velho mago, sob a forma de um bode, acertou uma violenta cabeçada, por trás, no rinoceronte-Min, cujo chifre havia ficado encravado num tronco junto à barranca de um lago, jogando-o na água.

A bruxa, irritadíssima, perdeu a esportiva e "apelou para a ignorância", emergindo do lago sob a forma de um gigantesco dragão cor-de-rosa, agarrando o bode.

— Ei! — protestou Merlin.



— Mas combinamos que **dragões** não valiam!

— Sim, mas só **dragões vermelhos** — contra-argumentou Min —, e este dragão é **cor-de-rosa!**

Então . . . puft! — o bode que estava nas mãos do dragão desapareceu.

— Quê? Sumiu! Quem está quebrando as regras agora? Não combinamos que não valia desaparecer? — berrou Min.

— Eu não desapareci, madame — respondeu Merlin. — Apenas fiquei microscopicamente pequeno. Estou grudado em você. Virei um **micróbio** transmissor de uma doença chamada **dragonitis galopantis,** a febre do dragão. E você pegou este micróbio, Min!

Os efeitos da dragonitis logo se manifestaram. O monstro viu surgirem manchas por todo o corpo, seguidas de febre alta que o prostraram por terra. O micróbio, então, voltou a ser o mago Merlin, que, vencedor do cerebral duelo de magia, foi embora, acompanhado de Verruga e Arquimedes

A MITOLOGIA GRECO-ROMANA

Antigamente, os homens procuravam explicar suas origens, bem como a origem do mundo e das coisas, dos fenômenos naturais, através de lendas sobre as mais diversas divindades. O conjunto dessas lendas chama-se **mitologia.**

A fantástica mitologia grega, a mais rica de todas, não só inspirou os seus poetas, escritores e artistas, como também os romanos e todo o mundo ocidental.

Quando a civilização grega chegou à antiga Roma, junto foi a mitologia. Ali os deuses helênicos foram acolhidos e rebatizados com nomes latinos. **Zeus** passou a ser **Júpiter, Palas** virou **Minerva, Hera** ficou sendo **Juno; Hermes, Mercúrio; Cronos, Saturno; Ártemis, Diana; Hefestos, Vulcano,** e assim por diante. De resto, a mitologia grega foi enriquecida, ficando conhecida como a **mitologia greco-romana.**

Essa mitologia diz que no princípio havia somente o **Caos:** nada era definido, todas as coisas estavam misturadas umas às outras. Sobre essa confusão reinava a **Noite,** deusa das trevas. Ela desposou **Érebo,** o inferno, gerando o **Éter** e o **Dia.** O **Destino,** divindade cega, nascida do Caos e da Noite, era quem estabelecia tudo que acontecia no mundo; inclusive os deuses estavam submetidos a ele. A **Terra,** mãe universal, desposou **Urano** (o céu), nascendo então o **Oceano,** os **Titãs** e **Saturno.** Os Titãs revoltaram-se contra os deuses e tentaram alcançar o céu, colocando montanha sobre montanha, mas foram fulminados por **Júpiter,** filho de Saturno, que destronara o pai e se tornara o senhor dos deuses. Ele deu o mar e o inferno respectivamente a **Netuno** e **Plutão,** seus irmãos, e passou a reinar do monte Olimpo.

Havia muitas divindades: celestes, terrestres, marinhas e infernais. Cada força ou criação da natureza tinha uma divindade que a governava. Mas doze eram os chamados **grandes deuses:** Júpiter, o deus supremo do Olimpo; Juno, esposa de Júpiter; Netuno, Minerva, Apolo, Diana, Mercúrio, Vulcano, Vênus, Marte, Vesta e Ceres.

Além das muitas divindades secundárias, havia também os **semideuses,** deuses ilegítimos, filhos de deuses com mortais.

AMBROSIA, O ALIMENTO DOS DEUSES

Maga Patalójika, estudiosa da magia e das coisas antigas, explicava a Madame Min:

— Os deuses do Olimpo tinham muita coisa em comum com os homens, pobres mortais. Sentiam fome e sede e por isso alimentavam-se e tomavam licores. O alimento deles era a **ambrosia**; a bebida era o **néctar.** Mas não se sabe a natureza da ambrosia, nem que gosto tinha. Diziam os antigos, simplesmente, que esse manjar dos deuses era **nove vezes mais doce que o mel.**

E Maga continuou:

— Nem se sabe se a ambrosia era sólida ou não. Mas a maioria considera-a um alimento sólido, em oposição ao néctar, que era um licor, isto é, um líquido. Diziam que a ambrosia e o néctar alimentavam e restauravam os sentidos. Com eles podia-se conservar ou recuperar a mocidade e alcançar a imortalidade. Claro que mortal algum conseguiu descobrir nem os ingredientes nem a receita da ambrosia, mas o nome não foi esquecido até hoje.

— Então — concluiu Min, entusiasmada —, vamos deixar o chá de asa de morcego e procurar a receita da ambrosia, puxa!

Segundo a mitologia grega, Pandora foi a primeira mulher da Terra, criada por Vulcano por ordem de Júpiter. Depois, Vênus deu-lhe a beleza e Minerva, a sabedoria. A intenção de Júpiter era punir Prometeu, que havia roubado o fogo do céu para animar os primeiros homens. Assim, enviou Pandora à Terra com uma caixa em que estavam encerrados todos os males.

Percebendo a armadilha, Prometeu não aceitou a caixa. Mas seu irmão Epimeteu, que se casara com Pandora, não resistiu à curiosidade e abriu a caixa, deixando escapar todos os males que passaram a flagelar a humanidade. No fundo da caixa só ficou a Esperança.

Dessa lenda ficou a expressão **caixa de Pandora,** que se usa em sentido figurado quando se quer dizer que alguma coisa, sob uma aparente inocência ou beleza, é na verdade uma fonte de calamidades.

Pessoas supersticiosas usam **amuletos.** Amuleto vem do latim **amuletum,** do verbo **amolire,** afastar. Assim, amuleto é algo que se usa para afastar o azar, a magia negra, o mau-olhado, ou como proteção contra doenças, roubos e calamidades parecidas.

Os amuletos podem conter ou não inscrições mágicas. A fórmula inscrita pode ter a forma de um desenho geométrico, traçado sobre a argila, metal, pergaminho ou camurça. Ou o próprio amuleto pode ser uma pedra preciosa, a cauda de uma raposa, uma pata de coelho, uma ferradura, camaleão, mandrágora ou contas coloridas; um anel, um pequeno chifre, uma chave ou um nó.

Um dos tipos mais usados de fórmula é o chamado **quadrado mágico,** cujas fileiras têm vários números e a soma deles, tanto de cima para baixo como de lado e em diagonal, é sempre igual.

Um amuleto muito usado contra pesadelos e sécubos (demônios de pesadelos) era o escorpião com o corpo coberto de inscrições mágicas. Outro amuleto contra pesadelos consistia em símbolos secretos escritos em papel, amassados em forma de bolinhas e engolidos antes de dormir. Nas fazendas de gado do Brasil há o costume de pendurar caveiras de boi nas porteiras de entrada para afastar malefícios.

Outros amuletos só eram eficazes em certos dias da semana, o que se determinava através de cálculos astrológicos.

Certos amuletos tinham eficácia especial quando ligados a sepulturas ou encruzilhadas. Assim, um osso, uma planta ou erva achados em tais lugares eram bons contra as doenças e para se ter longa vida.

Os amuletos são, enfim, usados não só para afastar o azar e outras infelicidades, como também para dar boa sorte.

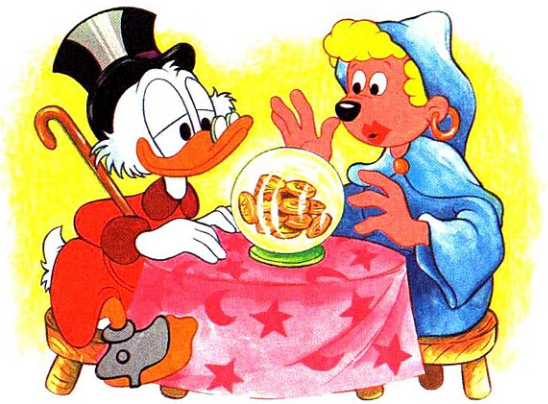
ABRACADABRA

—**Abracadabra!** É assim que muitos mágicos e feiticeiros iniciam um rito, visando a invocar poderes sobrenaturais. Essa palavra é uma fórmula mágica usada em encantamentos contra enfermidades e outras desgraças, geralmente inscrita num amuleto em forma de triângulo invertido. A palavra, escrita em linhas sucessivas, a cada linha perde uma letra de cada extremidade, de modo que, na última linha, sobre a letra do meio (A), que constitui o vértice do triângulo invertido que se formou. E esse triângulo pode ser lido também pelos lados. Segundo os velhos magos, a doença ou má sorte desapareceria à medida que a fórmula mágica fosse diminuindo. Os primeiros trabalhos em que se menciona essa fórmula mágica são de Quintus Severus Sammondicus, médico que viveu no século III da nossa era.

Essa figura cabalística é formada pelo nome de Abraca (Abracax ou Abraxas), tido como o mais antigo dos deuses. E ela própria — a figura — era venerada como uma espécie de divindade.

ABRACADABRA
BRACADABR
RACADAB
ACADA
CAD
A

A BOLA DE CRISTAL



Toda vidente que se preza tem a sua bola de cristal. Aliás, essa história de olhar numa bola de cristal para enxergar o futuro vem desde a Antiguidade. A bola tem de ser de cristal puro e não de vidro comum. Ela, em si, nada mostra, mas ajuda a vidente a concentrar-se e a ver certos reflexos ou mesmo ter visões do que irá acontecer. Nem sempre é necessário uma bola de cristal para isso. Já houve o caso de uma vidente que viu um crime ser cometido longe dali, quando olhava para um copo de água.

Mas a bola de cristal é considerada o melhor instrumento para se ter essas visões. As videntes veteranas preferem as esferas de cristal autêntico, especialmente as que apresentam um matiz azul ou púrpura e com cerca de 7 cm de diâmetro, no mínimo. Os cristais maiores ampliam o tamanho da imagem e são mais apropriadas, por fatigarem menos os olhos.

Algumas pessoas afir-

mam que toda a contemplação em bolas de cristal não passa de uma auto-hipnose, mas os "ledores" de bolas de cristal não concordam. Dizem buscar uma nebulosidade no cristal, que provoca alterações nas imagens e são por eles interpretadas.

Atribuem-se alguns casos notáveis de **precognição** (conhecimento antecipado) à bola de cristal. Cita-se, por exemplo, o caso de uma mulher que viu no cristal e descreveu um homem idoso que nenhum dos presentes conhecia. Pois, algumas horas depois, a mulher era apresentada a um estranho que correspondia direitinho à descrição feita por ela antecipadamente.

A maior parte das visões do cristal realmente verídicas são de natureza espontânea, sendo muitas vezes obtidas por pessoas não habituadas à contemplação do cristal. O termo **cristalomancia** é aplicado a vaticínios conseguidos através da bola de cristal. As pessoas, que a praticam afirmam ver, geralmente, imagens parciais ou símbolos emergindo da leitosidade do cristal. Essas imagens tomam a forma de objetos, como âncoras, animais, etc. A cada uma delas é então atribuído um significado próprio.

GOLEM, O MONSTRO DE BARRO

Vocês já ouviram falar no Frankenstein? É um monstro humano criado pela imaginação da escritora inglesa Mary Shelley em 1818. Mas na mitologia hebraica já existia um monstro parecido: o **golem.**

Acreditava-se que, para se criar o golem, era preciso obter argila virgem em local montanhoso, não pisado pelo homem. Desse barro se moldava um boneco, cantando-se fórmulas cabalísticas e fazendo-se passes de mágica sobre a figura, escrevendo-se-lhe na testa a palavra **emet.** Então a estátua ganharia vida e passaria a fazer o que lhe ordenassem. Apagando-se a inscrição de sua fronte, o golem cairia desfeito em pó.

ORÁCULOS E PITONISAS

Dava-se o nome de oráculo às respostas dos deuses às consultas dos homens. Só que eram respostas geralmente de sentido duvidoso, obscuro.

Chamavam-se oráculos também os lugares onde eles eram proferidos, como o oráculo de Delfos.

Delfos era uma cidade da Fócida, na antiga Grécia, famosa pelo oráculo de Apolo. O deus falava pela boca de uma sacerdotisa também chamada **pítia** ou **pitonisa.** Suas respostas gozavam de grande prestígio, tanto que os guerreiros espartanos não partiam para expedição alguma sem antes consultarem o oráculo.

Para proferir os oráculos, a pitonisa, após um jejum de três dias, mascava folhas de louro, sentada numa trípode (banco de três pés) coberta com pele de píton, uma serpente. Entrando em furor, todo o seu corpo estremecia, os cabelos se eriçavam, e só então respondia às perguntas que lhe eram feitas. A pitonisa também previa o futuro e evocava as almas dos mortos.

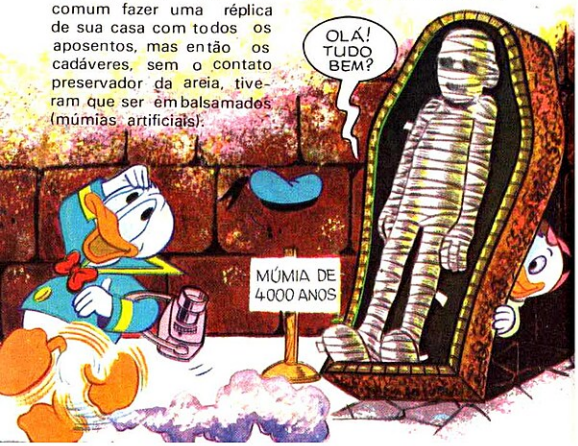
Depois dos oráculos de Delfos, os mais célebres da antiguidade foram os de Júpiter, em Dodone; os de Esculápio, em Epidauro, na Grécia. E os oráculos da sibila de Cumas, entre os romanos.

AS MÚMIAS

Sabemos hoje que o clima seco e as propriedades do solo egípcio serviam para conservar os mortos. Eles eram enterrados em covas rasas. Com o tempo e a ação dos ventos, muitas delas se abriam, mostrando seus mortos bem conservados (múmias naturais). Como acreditassem na imortalidade da alma e na vida além-túmulo, os egípcios passaram então a colocar objetos e alimentos na cova para uso do morto no outro mundo. Conforme as posses ou posições do falecido, as covas foram ficando cada vez maiores. Tornou-se comum fazer uma réplica de sua casa com todos os aposentos, mas então os cadáveres, sem o contato preservador da areia, tiveram que ser embalsamados (múmias artificiais).

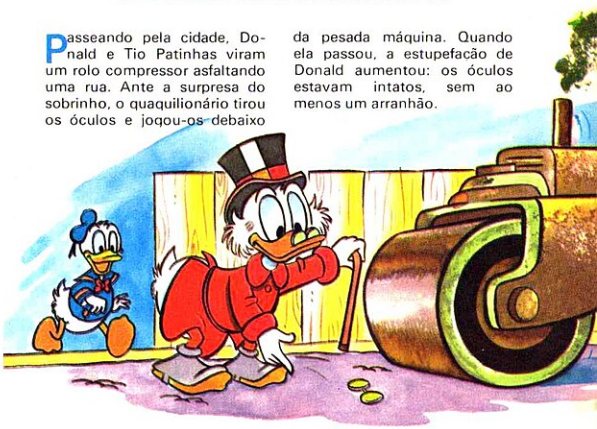
O objetivo da mumificação era preservar o corpo e perpetuar a identidade pessoal do morto. Após o embalsamamento e antes do enterro, as múmias eram objeto de cerimônias religiosas para "abrir a boca", ou seja, a reanimação delas para a outra vida.

Nenhum povo acreditou tanto na vida além-túmulo como o egípcio, nem gastou tantos recursos na preparação para ela. O costume de mumificação perdurou durante muito tempo e sua prática só foi deixada após a invasão árabe no século VII da era cristã.



O VIDRO INDESTRUTÍVEL

Passeando pela cidade, Donald e Tio Patinhas viram um rolo compressor asfaltando uma rua. Ante a surpresa do sobrinho, o quaquilionário tirou os óculos e jogou-os debaixo da pesada máquina. Quando ela passou, a estupefação de Donald aumentou: os óculos estavam intatos, sem ao menos um arranhão.



— Bem, Donald — explicou Tio Patinhas — estas lentes foram feitas com um novo **tipo** de vidro desenvolvido pela minha equipe de cientistas. É um vidro **indestrutível.** Nem mesmo um maçarico de solda a mil graus poderá alterá-lo.

O mesmo vidro foi empregado para a porta do cofre-forte, que ficou invulnerável, definitivamente à prova de assaltos. Pela primeira vez em muitos anos Tio Patinhas sentiu que sua fortuna estava segura, principalmente a preciosa moeda número 1. Até dispensou os guardas do corpo de segurança e resolveu, em companhia dos sobrinhos Donald, Huguinho, Zezinho e Luisinho, tirar umas férias bem longe de Patópolis, para aliviar a tensão nervosa acumulada durante tanto tempo.

Enquanto os patos se divertiam viajando pelo mundo, os irmãos Metralha, encontrando o edifício-forte do quaquilionário sem guardas, nele penetraram e atacavam, em vão, a miraculosa porta de vidro do cofre-forte, em Patópolis. Mas no sopé do vulcão Vesúvio, no sul da Itália, a feiticeira Maga Patalójika aperfeiçoara um raio hipnótico e preparava-se para voltar à carga contra o quaquilionário, pois ainda não desistira de se apropriar da moeda

número 1. Desembarcando, dias depois, no aeroporto de Patópolis, ela foi direto à caixa-forte de TP, onde atacou os funcionários com o raio hipnótico, atordoando-os.

— Abra o cofre-forte! — ordenou ao contador-chefe.

— N-não p-posso — respondeu com dificuldade o homem. — Só seu Patinhas sabe a combinação do cofre ... e ele viajou.

Encostada à porta transparente do cofre, Maga via, enfurecida, a preciosa moeda protegida por uma redoma de vidro. Estava a apenas um metro dela, e não podia pegá-la.

Então, resolveu tentar outros recursos para ver se arrombava aquela incrível porta de vidro. Arranjou os mais barulhentos instrumentos musicais numa loja.

— Aprendi que o vidro pode ser partido pela vibração de notas muito altas! — disse, tocando os instrumentos diante da porta, a plenos pulmões.

Mas nem a corneta mais estridente nem um conjunto de apitos de fábrica, nada deu resultado. Até que o guarda da rua veio correndo e advertiu a feiticeira:

— Moca, você está intimada a parar com isso, já! Uma velhinha lá na rua queixou-se do barulho!

Frustrada, fervendo de raiva, Maga foi embora.

Enquanto isso, Tio Patinhas era hóspede de uma tribo de índios num lugar desconhecido da África, onde se divertia a valer, participando das danças e brincadeiras deles. De repente, um estranho pássaro, a que os índios chamavam **guinchador,** resolveu cantar, pousado no alto de uma das malocas, emitindo um terrível guincho. A vibração do guincho deixou em caquinhos os óculos de Tio Patinhas, cujas lentes eram de vidro inquebrável.

Imediatamente o rico pato caiu duro, ao pressentir a tragédia que ameaçava sua caixa-forte. Recuperando-se, correu para o chefe dos índios.

— Preciso comprar **todos os guinchadores** do mundo e prendê-los bem longe da minha caixa-forte! Homens, dou cem cruzeiros para cada guinchador que vocês pegarem.

Cem cruzeiros cada guinchador... Era o melhor negócio que já tinha aparecido por aquelas bandas. A indiada saiu correndo para todos os lados e, após algumas horas, dezenas de guinchadores estavam engaiolados.

O que Tio Patinhas ignorava é que a bruxa Maga Patalójika vinha na pista dele, pois só ele poderia abrir o cofre-forte de porta de vidro. De informação em informação, ela chegou até a aldeia indígena, onde viu o quaquilionário pagando elevadas somas em dinheiro por aqueles pássaros esquisitos.

— Aqui tem coisa! — pensou ela. — Por que cargas d'água iria o pão-duro do Patinhas pagar tanto por esses pássaros sem graça?

Nesse instante, um quinchador que um nativo trazia guinchou, e o guincho partiu um frasco de perfume que Maga levava. Foi o bastante. Ela percebeu tudo. Enfeitiçou Tio Patinhas com o raio hipnótico, amarrou vários guinchadores pelos pés e, transportada por eles, voou imediatamente para Patópolis.

Donald, Huguinho, Zezinho e Luisinho reanimaram Tio Patinhas e chegaram até uma cidade, onde apanharam um avião a jato. Quando chegaram de volta a Patópolis e ao prédio da caixa-forte, Maga ia justamente saindo com a moeda número 1, após arrombar a porta de vidro do cofre com o guincho de um guinchador.

— Você não vai fugir, Maga! Devolva minha moeda! — gritou TP, ficando no caminho da feiticeira.

Maga ergueu a mão direita, tentando disparar mais uma carga do raio hipnótico, mas só saíram estrelinhas. A bateria estava descarregada.

Com a agilidade incrível que adquire nesses momentos, Tio Patinhas arrebatou a moeda das mãos da bruxa e correu para dentro do prédio da caixa-forte, acompanhado pelos sobrinhos, que trancaram por dentro a porta de entrada.

Furiosa, Maga gritava e praguejava, esmurrando a porta, quando veio correndo novamente o guarda da rua.

— Pare com isso, moça! Uma velhinha ali na rua reclamou do barulho!

Arrasada, humilhada, a feiticeira teve de retirar-se, amargando mais uma derrota. No interior do edifício, Tio Patinhas, não cabendo em si de alegria, beijava estrepitosamente a redoma de vidro contendo a moeda número 1, que tinha conseguido salvar mais uma vez. Ao que Huguinho observou:

ALQUIMIA E ALQUIMISTAS

A **alquimia** (do árabe **alkmiya)** foi a química da Idade Média e "mãe" da química moderna, assim como a astrologia o foi da astronomia. Era uma arte baseada em parte na magia e em parte na experimentação, isto é, em experiências práticas com o fim de fazer descobertas sobre a natureza das coisas. Até o século XVII ainda existiam sábios europeus, catedráticos de universidades, que aceitavam como verdades as transmutações alquímicas.

A principal transmutação (mudança de um elemento químico em outro) que os alquimistas buscavam era a **pedra filosofal.** Esse nome servia para indicar uma suposta substância por meio da qual os antigos alquimistas buscavam transformar metais comuns em ouro.

Eles imaginavam que essa "pedra" seria uma espécie de corpo **catalítico,** que serviria para dissolver tudo. **Catalítico** vem de **catálise,** isto é, efeito produzido pela simples presença de um corpo que, sem sofrer alteração, ajuda a modificar quimicamente outros corpos.

...E ELES NÃO ERAM LOUCOS

Além da pedra filosofal, os alquimistas buscavam o elixir da **longa vida** e a **panacéia universal.** O elixir da longa vida seria uma beberagem miraculosa que devolveria a juventude aos velhos; aos jovens conservaria a mocidade eternamente. A panacéia universal seria o remédio para a cura de todas as enfermidades que atacam o homem.

Outro produto fabuloso que os alquimistas procuravam era o **alkaest,** um solvente universal, uma substância que teria a faculdade de dissolver qualquer matéria existente no mundo. **Como** esperavam guardar esse solvente (em que recipiente, se o tal alkaest dissolveria tudo), nem eles mesmos sabiam responder . . .

A LENDA DA ROSA

Em tempos que já vão longe, quando os deuses ainda habitavam a Terra, vivia na cidade grega de Corinto uma mulher muito bela chamada Rodanta. Era tão bela que todos os homens e até os reis queriam casar-se com ela.

Para fugir ao assédio dos admiradores, Rodanta escondeu-se no templo de Diana, mas os homens arrombaram as portas do recinto sagrado. Enfurecida com aquele desrespeito, a deusa Diana deu uma de feiticeira: transformou Rodanta numa rosa vermelha. E os que a perseguiam viraram . . . espinhos!

A CABALA

Cabala, do hebraico **kabbalah** (tradição), é uma interpretação misteriosa da Bíblia, transmitida oralmente pelos iniciados. Por isso é também chamada de **lei oral,** em contraposição à **lei escrita,** dada por Deus a Moisés.

Essa interpretação baseia-se na suposição de que cada palavra e até cada letra tem um sentido oculto. A Cabala afirma que tudo vem de Deus, que o mal é resultante do afastamento de Deus, a alma é eterna, e, se for pura, ela vencerá o mal.

Os elementos principais da Cabala são o sistema de interpretação numérica e a doutrina da emanação — todos os seres do universo são uma emanação da substância divina única.

Segundo a Cabala, todos os homens são dotados de poderes mágicos que podem ser desenvolvidos. Ela também abrange os espíritos e os demônios e as formas de controlá-los. E para tanto faz operações místicas envolvendo anagramas, nomes de espíritos e anjos revelados através de cálculos e permutas ou trocas de palavras e números.

Do nome Cabala derivou o adjetivo **cabalístico,** que significa "aquilo que é relativo a cabala ou magia, secreto, misterioso".

O MAU-OLHADO

Vocês todos já devem ter ouvido falar em **mau-olhado,** não é mesmo? Pois bem, segundo a crendice popular, mau-olhado é o poder que certas pessoas têm de causar desgraça aos outros só com o olhar.

Ninguém sabe ao certo como começou essa crença — talvez um olhar de inveja ou ódio tenha coincidido com a desgraça de alguém, surgindo daí a idéia do poder maligno dos olhos —, mas sabe-se que ela é muito antiga e difundida.

Os gregos da antiguidade usavam a cabeça da Medusa — monstro lendário que tinha serpentes em lugar dos cabelos — para repelir o mau-olhado, e desenhavam ou gravavam olhos em objetos para defendê-los das forças invisíveis do mal. Os romanos também acreditavam na **fascinatio** — palavra latina para mau-olhado. O poeta Pérsio, em sua segunda sátira, fala de fios coloridos que colocavam no pescoço das crianças para evitar o mau-olhado.

Essa crença ainda é muito comum na Itália, onde é conhecida por **malocchio** ou **iettatura.** Em geral, ao longo do Mediterrâneo e na Arábia, a crença no mau-olhado é uma realidade. Para evitá-lo, os árabes dizem: **Ma sha'llah** (o que Alá quiser). Os "suras" do Alcorão — livro sagrado dos muçulmanos — também são recitados para afugentar o mau-olhado.

Na Escócia, as palavras **struck** ou **overlooked** (atingido ou dominado pelo olhar) eram usadas para indicar o gado afetado pelo mau-olhado.

Malocchio, em italiano; **evil eye,** em inglês; **böser blick,** em alemão; **mal de ojo,** em espanhol; ou ainda, em português, **olho-grande** ou **olho-gordo,** todas essas expressões significam a mesma coisa: **mau-olhado.**

Para combater o mau-olhado muitos amuletos são usados: figa, corninho, meia-lua, corcunda, elefante, etc. Muitos deles são em forma de jóias, broches ou penduricalhos para correntes ou chaveiros.

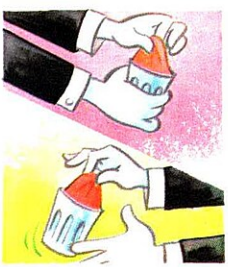
FAÇA SUA MÁGICA
O LENÇO ENCANTADO

Para fazer esta mágica basta você ter um pouco de habilidade em manejar os objetos que são usados no truque, para que ninguém o perceba. É recomendável, porém, que você treine bem, antes de convocar a platéia para uma demonstração, para não acontecer um fiasco.

1. Primeiramente o mágico mostra aos assistentes um lenço e sacode-o bem para que todos vejam que não tem nada preso a ele.

2. Depois mostra também um copo vazio.

3. E coloca o lenço dentro do copo, retirando-o em seguida. Nada acontece.



4. Em seguida, depois de alguns "passes mágicos" com as mãos, ele coloca novamente o lenço dentro do copo e, ao tentar retirá-lo, o lenço ficará preso ao copo e é até capaz de suspendê-lo.

O TRUQUE

Quando o mágico mostra o lenço para os assistentes, ele está segurando numa das mãos, por trás do lenço, um palito de madeira (pode ser desses de sorvete), do tamanho exato do diâmetro do copo.

Ao colocar pela segunda vez o lenço dentro do copo, ele arrumará o palito, esticado sob o lenço, prendendo o lenço na borda do copo. Ele verificará antes se está realmente bem preso, para levantar o copo em seguida.

JÚPITER, O PODEROSO CHEFÃO

Vocês já viram que o monte Olimpo era a morada dos deuses da mitologia grega. E o chefão deles era **Júpiter** ou **Zeus,** o mais poderoso dos deuses.

Júpiter era filho de Saturno e Réia, que eram da raça dos Titãs. Tornando-se adulto, Júpiter rebelou-se contra seu pai e o venceu. Então resolveu dividir o universo com os seus irmãos Netuno e Plutão. Netuno ficou com os oceanos e Plutão, que de bonito não tinha nada, ficou com o inferno. A Júpiter couberam o céu e a terra. Para exercer sua autoridade ele usava o trovão e o raio, mas também lançava a chuva, que fertilizava a terra.

Ele era o deus supremo, que dizia o que devia ou não devia ser feito, e castigava quem o desobedecia.

SIMPATIAS E SUPERSTIÇÕES

A palavra **simpatia** vem do grego **sym** = com, e **pathos** = paixão, sofrimento. O termo significa afinidade, atração entre dois seres. Em magia, simpatia é o ato de atrair algo que se deseja, por meio de uma coisa semelhante ao que se deseja. Com este exemplo, você entenderá melhor: os dentes do jacaré são considerados protetores da dentição infantil. Para atrair, então, bons dentes, a crendice popular manda a criança usar um dente de jacaré num colar ou pulseira. Dessa forma, busca-se atrair os bons dentes do jacaré, usando-se algo semelhante. No caso, o próprio dente do bichão.

Quanto à palavra **superstição,** seu significado é bastante conhecido: crença infundada, presságio sem base. Vejamos, então, algumas das muitas superstições ou simpatias do nosso e de outros povos:

— Antiga superstição ainda seguida por certos horticultores: "Plante flores durante a lua nova e elas sempre estarão florindo".

— Se quiser saber se é ou não amado pela pessoa que lhe interessa, pegue uma margarida e diga, a cada pétala que arrancar: "Bem me quer, mal me quer", até chegar à última. Ai você saberá se o seu amor é correspondido ou não.

— No fim do arco-íris você encontrará um saco de ouro.

— Ao avistar um arco-íris, enuncie um desejo três vezes e ele se realizará.

— Espirrar três vezes seguidas traz boa sorte, mas também poderá trazer uma decepção.

— Se você espirrar uma só vez, pense num desejo e ele se concretizará.

— Se você avistar uma estrela cadente, formule um desejo e ele poderá acontecer.

— Se uma aranha fizer uma teia à entrada da porta, é sinal de que vem visita.

— Se você vir uma aranha subindo por um fio, receberá boas notícias ou terá boa sorte.

— Também dá sorte ver uma aranha fiando uma teia pela manhã.

— Matar aranha à noite dá azar.

— Se você receber a visita de uma pessoa chata e quiser que ela vá embora logo, coloque uma vassoura atrás da porta, de ponta-cabeça (**a vassoura**, não você).

— Quem mata um gato tem sete anos de azar.

— Solteiro que pisa em rabo de gato não casa nos doze meses seguintes.

— Cabeça de alho no bolso afasta feitiço e malefícios. Isso porque os fantasmas, demônios & cia. não suportam cheiro de alho.

— Sal derramado na mesa é mau agouro. É que o sal representa a conservação das coisas, e, sendo inutilizado, sugere o contrário, isto é, o fim da vida.

— Não se deve servir refeições quando há treze pessoas à mesa. (Superstição que vem da última ceia de Cristo, quando eram treze os comensais. Esta crendice era tão forte que não se acharam decretos romanos antigos ditados num dia 13.)

— Quando o cão uiva, está chamando desgraça. Para "cortar" esse mau presságio, é preciso dizer: "Todo agouro para cima do teu couro".

— Galo cantando fora de hora é moça fugindo, incêndio, inundação ou desmoronamento.

— Cachorro cavando com o focinho virado para fora anuncia dinheiro.

— Cachorro deitado com as pernas dianteiras cruzadas é sinal de boa sorte.

— Não levante o cachorro pelas orelhas, que ele fica covarde. (Além de **doer** um bocado, não é mesmo?)

— Não puxe pela cauda o seu cão, que ele vira fujão.

— Cachorro desconhecido seguindo a gente é sinal de felicidade pela frente.

— Para se curar úlcera ou ferida braba é só fazer uma promessa de oferecer um belo jantar aos cachorros. Deve-se juntar uma boa quantidade de comidas gostosas, colocando tudo, bonitinho, sobre uma toalha estendida no chão, em pratos e travessas. A cachorrada dos arredores será devidamente convidada, encarregando-se do quebra-quebra final das loucas. (Não sabemos por quê, mas esta é a simpatia favorita do Pluto, do Banzé, do Viralata, do Fiel, do Joca. É o tipo da superstiCÃO que eles adoram!)

DEU GATO NO CONCURSO

"Quem ama o feio, bonito lhe parece", diz a sabedoria popular. Para uma bruxa como a Madame Min, a noção do belo é um tanto diferente do que nós sentimos. Ela acha bonito um dia tempestuoso; considera bacana morar numa casa velha, embolorada e sombria, cheia de morcegos e teias de aranha. Tem horror de coisas alegres e não quer nada com a felicidade. Ser feliz, para ela, é uma calamidade. Portanto, não é de estranhar que seu bicho de estimação, o gato Mefistófeles, magro, feio, arrepiado e de maus bofes, seja do agrado dela.

Um dia iria realizar-se um concurso de gatos na cidade e Madame Min resolveu inscrever o Mefistófeles, achando que ele, "lindo" como era, ganharia facilmente o primeiro prêmio, de 2 000 cruzeiros. Aliás, se não ganhasse por bem, poderia ganhar por mal mesmo. Os juízes seriam obrigados a escolher o Mefistófeles, ou o Mefistófeles arranharia e estraçalharia os juízes.

Quando souberam do fato, os irmãos Metralha ficaram interessados no dinheiro do prêmio e ofereceram-se para ajudar Min. Enquanto ela se preparava para sair, os bandidos puseram o Mefistófeles num saco e partiram na frente.

Chegando ao local do concurso, só o Metralha 716, vestido a caráter, entrou, levando Mefistófeles ensacado, e colocou-o no devido lugar para o julgamento. Ao lado estava uma gatinha gordinha, limpinha, linda e alva como a neve.

Logo que se aproximou, o juiz ficou impressionado com a gatinha. Mas foi interrompido pelo Metralha, que lhe arrebatou o maço de dinheiro da mão, soltando, em seguida, o Mefistófeles do saco.

— Olha aí! Ele merece ou não merece o primeiro prêmio? Isca, Mefistófeles! Ataque-o!

Mefistófeles saiu furioso, como se quisesse estraçalhar o juiz. Mas então... TÓIIIMM! — parou de repente, ficando enfeitiçado, os olhos vidrados, ao ver aquela gatinha sensacional. Em seguida, saltou sobre o Metralha, tentando ficar ao lado da gatinha. Assustada, a dona dela agarrou-a e saiu correndo, juntamente com o juiz, os outros gatos do concurso e as donas dos outros gatos.

No auge da confusão chegou Madame Min. Desolada, ela tomou o Mefistófeles nos braços e foi saindo do recinto.

— Estragaram o meu Mefistófeles! — lamentava-se. — Olha só! Ele está mole como um trapo molhado!

Então ela viu os Metralhas que iam fugindo com o dinheiro do prêmio. Um passe de mágica e... zás! — eles se transformaram em ratos. Vendo-os, Mefistófeles livrou-se do encanto da gatinha e voltou a ser o terrível gato que era, saindo em perseguição a eles. Para escapar, os ratos entraram por um buraco numa parede. Era justamente a parede da cadeia, e lá dentro os ratos voltaram a ser os Metralhas, quando passou o encanto.

— Chega, Mefistófeles! — disse Min. — Deixe-os Metralhas aí! Eles estão de volta ao lugar a que pertencem. Portanto, devem estar à vontade.

A MAGIA DAS CORES

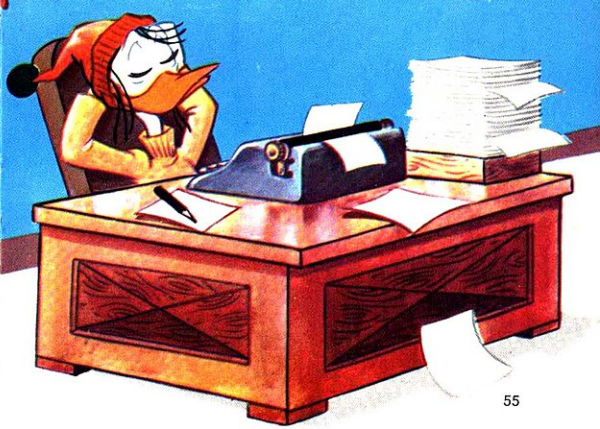
–Pena que a televisão não transmita a cores!

Esta frase, que era tão repetida pelos apresentadores de televisão, agora não tem mais razão de ser. O homem tem tanta necessidade da cor e a aprecia tanto que já conseguiu levá-la também para a TV, como já a havia levado para o cinema. Sabem por quê? E que desde a antiquidade ela tem exercido poderosa – embora sutil – influência no comportamento humano.

Os antigos associavam as cores às forças naturais. Para eles, o vermelho simbolizava o fogo, devido à sua cor rubra. A cor laranja ou o amarelo dourado representavam o sol; o verde, a folhagem da primavera; o azul, o céu e o oceano. Os selvagens, até hoje, costumam pintar seus corpos para assustar seus inimigos, quando estão em guerra com outra tribo. Eles até trocam objetos de valor por contas e tecidos de cores vivas.

Os estudiosos desenvolveram muitas formas de misticismo em relação às cores. Os astrólogos, por exemplo, procuravam identificar os planetas com as coisas terrenas. Escolheram o ouro como o metal-símbolo do Sol, devido à semelhança de cores, e a prata como o da Lua, pelo mesmo motivo. Outras cores foram atribuídas aos demais planetas: vermelho para Marte, que, aliás, é chamado "o planeta vermelho", por sua coloração; verde-claro para Vênus; azul-escuro ou púrpura para Júpiter; preto ou marrom para Saturno; cores variáveis para Mercúrio.

Segundo as ciências ocultas, as estrelas e os números exercem uma influência vibratória sobre os assuntos humanos. O mesmo se pode dizer das cores. E esse aspecto místico das cores é confirmado pela psicologia moderna, que estuda, cada vez mais, a influência da cor nos ambientes domésticos ou de trabalho. A cor vermelha, por exemplo, anima a pessoa e "esquenta" um ambiente, ao passo que a azul tem um efeito contrário.



A LUA QUE NÃO É DOS ASTRONAUTAS

Se você perguntar a Madame Min ou a Maga Patalójika quem foi o primeiro homem que pisou na Lua, elas vão dizer que foi São Jorge. A Lua, para elas, não é a Lua dos astronautas das naves Apolo e da ciência: é a Lua da magia, das lendas e superstições. Como estas, por exemplo: na lua crescente realiza-se o que depende de desenvolvimento. Cabelo cortado em lua crescente cresce mais depressa. Em Portugal chama-se **luada** o malefício provocado (assim pensam) pelo luar.

Mas eis a superstição mais curiosa sobre a Lua: se quiser multiplicar o seu dinheiro, é só mostrá-lo para a Lua nova, dizendo estes versos:

Será que precisamos dizer o nome do **pato** que é o maior fã dessas quadrinhas? Ele acha esses versinhos sen**quaqui**onais, com as pessoas dos verbos misturadas e tudo!

A MÁSCARA

Uma vez, Maga Patalójika soube que Tio Patinhas ia ao baile de carnaval do Teatro Municipal de Patópolis e apareceu lá, só pra chateá-lo. Usou uma cara monstruosa como máscara, mas isso nem impressionou o rico pato, quando dançaram juntos. Susto ele levou quando ela **tirou** a máscara!

O que nem todos sabem é que a máscara era considerada uma coisa sagrada para os indígenas. Eles acreditavam que em cada máscara existia um deus que transferia suas forças ao dono da máscara. Assim, o índio podia também atrair ou afastar os espíritos, conforme fossem benéficos ou maléficos. Cada máscara representava um animal ou manifestações da natureza, como o raio, a chuva, o trovão.

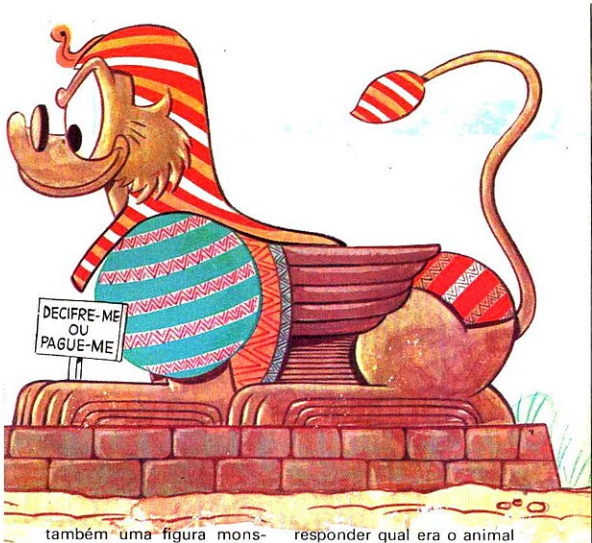
O uso da máscara é tão antigo que remonta à idade da pedra. As máscaras dessa era funcionavam como amuletos mágicos e apareciam nas danças para atrair a caça ou a pesca. Em geral apresentavam uma carantonha assustadora. Vai ver que o pessoal esperava que os bichos ficassem paralisados de medo para poder agarrá-los...

"DECIFRA-ME OU DEVORO-TE!"

A **esfinge** é uma figura da mitologia egípcia simbolizada por um monstro com cabeça humana e corpo de leão, com asas de pássaro ou cauda de serpente. Ainda hoje, há diversas estátuas de esfinges no Egito, mas a mais famosa de todas é a grande esfinge de Giza (ou Gizé), esculpida em rocha natural, e que servia de guardiã da tumba do fararó Quéfren. Para proteger sua pirâmide dos demônios, esse faraó mandou construir uma esfinge colossal, representando o deus do Sol levante, Harmáquis, que, segundo a tradição, tinha forma de leão com cabeça humana.

A grande esfinge de Giza (2300 a.C.) tem 60 metros de comprimento por 20 metros de altura. A orelha tem quase 2 metros, o nariz 1,80 metro, e a boca, de sorriso enigmático, quase 2,5 metros. Entre suas patas dianteiras se localiza um pequeno templo.

Do Egito, a esfinge passou à mitologia grega. Era



também uma figura monstruosa, um leão de asas com cabeça de mulher, que vivia num rochedo perto de Tebas.

Segundo a lenda, a deusa Juno, indignada com Tebas, porque a jovem tebana Alcmena aceitara os galanteios de Júpiter, mandou o monstro para cima do monte Citeron. A todos que passavam por ali a esfinge propunha um enigma, ameaçando: "Decifra-me ou devoro-te!".

O enigma consistia em responder qual era o animal que tinha quatro pés pela manhã, dois ao meio-dia e três à tarde. Sim, parace difícil, mas é evidente o seu sentido figurado. A resposta certa é o **homem**: pela manhã (isto é, quando bebê) ele engatinha; ao meio-dia, já crescido e forte, ele caminha ereto; e à tarde, velho e cansado, anda curvado, apoiado numa bengala.

Só Édipo conseguiu acertar a resposta e a esfinge, de tanta raiva, saltou do rochedo e morreu.

TODOS OS BRUXOS DO MUNDO

Na Idade Média, os espíritos malignos andavam soltos; a bruxaria campeava, a ponto de preocupar Carlos Magno, rei dos francos, que procurava combatê-la com leis severas. Milhares de bruxas foram condenadas à morte, mas, mesmo assim, o **sabá** ainda prosperava pelo século XVI. Era a assembléia noturna de bruxos e bruxas que se realizava aos sábados à meia-noite, de preferência em lugares ermos rodeados de pântanos, onde nenhum curioso se aventurasse.

Conta-se que as bruxas tinham de ir para essas reuniões por . . . via aérea. Iam montadas em velozes bodes, burros e cavalos voadores. As mais moderninhas já iam de vassoura, provavelmente de "Fórmula 1" . . .

O sabá funcionava, entre outras coisas, como uma espécie de "vestibular" para os candidatos a bruxo. Eram marcados, após a reunião, com um sinal em forma de gato preto ou pata de sapo. Preparavam-se também poções mágicas e depois realizavam um festim, onde diversos manjares eram servidos. Essa "festinha" era presidida pelo próprio capeta, que aparecia disfarçado como o chefe dos bruxos. Havia ainda o grande sabá anual, onde — dizem — compareciam todos os demônios, que eram em número de 7 405 925!

O NAVIO-FANTASMA

Existem cavalos-fantasmas (como a mula-sem-cabeça), existem cidades-fantasmas, existem até fantasmas-fantasmas. Agora, você já pensou . . . um navio-fantasma? Um veleiro sinistro que, nas noites tempestuosas, em meio aos raios e às ondas revoltas, aparecia como uma visão para assustar os navegantes? Era o "Holandês Errante" ou "Flying Dutchman", o veleiro maldito, condenado a vogar eternamente pelos sete mares.

Fokke, o capitão holandês que comandava o navio, sempre foi um homem rude,

teimoso e perverso. Castigava impiedosamente os seus marinheiros por qualquer deslize. Aconteceu que numa de suas viagens, ao dobrar o cabo da Boa Esperança, no extremo sul da África, uma tempestade o impedia de prosseguir. Ignorando a ponderação dos marujos, o capitão disse que continuaria, custasse o que custasse. O navio jogava violentamente; seus mastros e cordames estalavam, ameaçando romper-se. Amedrontados, os marinheiros rezavam, pedindo a proteção divina. Então surgiu na proa um anjo e toda a tripulação se pôs de joelhos, menos o turbulento comandante, que continuou a vociferar blasfêmias aos céus. Indo além, ele intimou o anjo a deixar o navio. Não sendo obedecido, sacou da pistola e disparou um tiro contra o mensageiro celeste. Mas a bala ricocheteou no anjo e voltou, atingindo Fokke no braco.

O anjo, então, ditou a sentença de condenação do desalmado comandante:

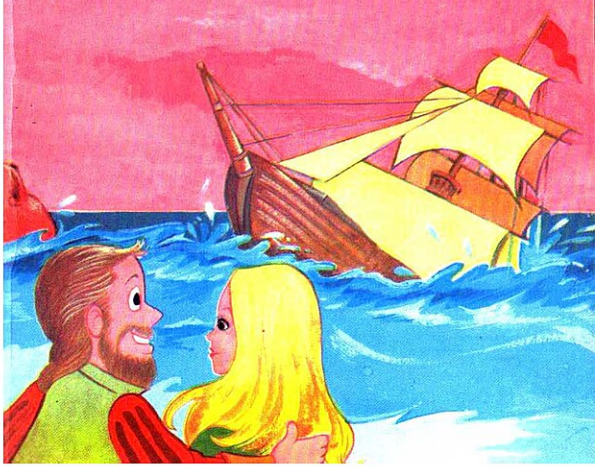
— De hoje em diante vagarás sem rumo pelos oceanos, com teu navio, sem descanso, até o dia do Juízo Final. Somente de cem em cem anos terás uma oportunidade de salvação: então poderás passar sete dias em terra, vivendo junto a teus semelhantes. Se nesse período encontrares uma mulher que se torne tua esposa e te ame até a morte, ficarás livre desta maldição.

Passou-se o tempo e o "Holandês Errante" perambulou pelos mares, sem rumo e sem descanso, anos a fio. Numa das tréguas de sete dias, o veleiro encalhou no litoral da Noruega. Ali, Fokke veio a conhecer um velho marujo e sua filha Senta. O capitão logo pediu a moça em casamento e ela concordou. Mas Erik, um jovem que também gostava de Senta, acabou descobrindo que aquele estrangeiro era o comandante do veleiro maldito e pôs a moça a par de tudo.

Ao constatar que todos já conheciam sua terrível história, Fokke sentiu remorsos. Achou que não seria justo unir seu destino ao daquela jovem inocente. Decidiu partir e voltou ao navio. Mas, quando já ia zarpar, ouviu uma voz que o chamava. Era Senta.

— Volta, Fokke! — pedia ela. — Eu te amarei até a morte, para te livrar dessa maldição!

Fokke atirou-se ao mar e nadou para a praia. No mesmo instante, o navio maldito afundou para sempre nas águas. Acabara-se a maldição do "Holandês Errante".



AS SEREIAS

As sereias eram seres mitológicos, metade mulher e metade pássaro ou peixe. Muitos pintores e escultores as representaram como sendo metade mulher e metade peixe, imagem que ficou mais conhecida. Mas, segundo poetas e escritores antigos, as sereias eram mesmo metade mulher e metade pássaro.

Assim, Plínio, o primeiro autor que se ocupou de história natural, coloca as sereias entre os pássaros fabulosos, e o poeta Ovídio lhes dá aparência de donzelas com penas e pés de pássaro.

Diz a lenda que as sereias, habitando os rochedos escarpados entre a ilha de Capri e a costa da Itália, cantavam com tanta doçura, que as tripulações dos navios que passavam ali perto não podiam resistir ao encanto de vozes tão melodiosas. Eram atraídos e devorados por elas. Ulisses, herói do grande poema "Odisséia", só conseguiu salvar-se tapando os ouvidos com cera e fazendo-se amarrar ao mastro do navio.

VALHALA, O PARAÍSO DAS VALQUÍRIAS

O que era Júpiter (ou Zeus) para os antigos gregos e romanos era Odin (ou Wotan) para os povos nórdicos, isto é, os escandinavos. E assim como os deuses gregos tinham seu monte Olimpo para morar, os deuses nórdicos residiam no Valhala, uma região celestial ligada à Terra por um único caminho. Essa passagem entre o céu e a Terra era o arco-íris (de modo que só mesmo deuses poderiam descer e subir por ele).

A princípio, Odin representava somente a tempestade e as demais forças da natureza, da mesma forma que o Tupã dos nossos índios. Depois tornou-se o deus supremo, senhor do mundo, deus da inteligência e da guerra. Caminhava com dois corvos no ombro: Hugin, símbolo do pensamento, e Munin, da memória. Como deus da guerra, Odin não podia deixar de ter suas armas: uma lança imbatível e um cavalo... de oito patas!

Odin podia assumir a forma que desejasse e se valia desse dom quando queria andar pela terra como um ser humano qualquer. Conta ainda a mitologia escandinava que Odin era neto de Buri, o primeiro homem surgido na Terra, e filho de Bor e Bestla, que era descendente de gigantes.

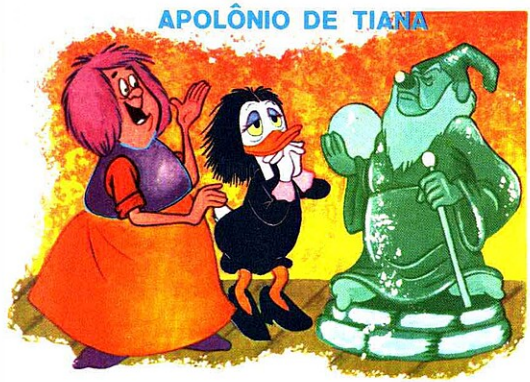
No Valhala ficava o maravilhoso palácio de Asgard, onde moravam Odin e seu filho Tor. Nessa região celeste habitavam também as valquírias, virgens mensageiras dos deuses. Sua missão era conduzir ao Valhala todos os guerreiros mortos nos campos de batalha.

As valquírias levavam os heróis pelo caminho do arco-íris e, uma vez no paraíso, eles ficariam por toda a eternidade deliciando-se com o hidromel (bebida maravilhosa feita para os deuses), que lhes era servido pelas prestativas moças.

O BERÇO DA ASTROLOGIA

A Babilônia foi um grande império antigo localizado na Mesopotâmia, região da Ásia onde hoje se localiza o Iraque. Os estudiosos acham que a astrologia nasceu ali há 5 ou 6 000 anos. Supõe-se que os babilônios, observando as alterações da natureza conforme as estações do ano, concluíram que ela também deveria influir nos seres humanos, criando diferentes tipos psicológicos de acordo com a época em que nasciam. Os sábios babilônios estudaram registros de nascimentos por muitos anos, concluindo que estavam certos em suas suposições. E assim nasceu a astrologia.

APOLÔNIO DE TIANA



Muita gente é fã do Ademir da Guia, outros são fãs do Roberto Carlos, outros do Emerson Fittipaldi... enfim, todos têm os seus ídolos, as pessoas que admiram. A Maga Patalójika e a Madame Min têm também os seus ídolos. Um deles é Apolônio de Tiana, nascido na Capadócia (Ásia Menor). Mas que apito tocava ele, para ter fãs tão bruxuleantes? Era um mago, claro. Aliás, foi um dos primeiros magos que a História registrou. Viveu no século I de nossa era. Viajou para tudo que é lado, sempre estudando as ciências ocultas, tendo chegado à Índia. Pelo caminho ia ensinando seus discípulos, relatando-lhes suas experiências com duendes, espíritos, vampiros e outros fenômenos sobrenaturais. Ficou, por isso, muito conhecido como taumaturgo, isto é, fazedor de milagres. Chegou mesmo a ter templos dedicados ao seu nome na Ásia Menor, como se fosse um deus.

Acabou sendo acusado de praticar adivinhações à custa de sacrifícios humanos e foi julgado em Roma. Não se sabe como terminou seus dias. O fato é que seu nome foi associado a numerosas lendas medievais sobre magia e Apolônio ficou na História como o supermago.

A BELA CAÇADORA

Bela, suave, graciosa, quem visse aquela donzela de andar ágil sair à noite pelas florestas do Olimpo, acompanhada por várias ninfas, não diria que ela estava ocupada em caçar.

Caçar com suas flechas certeiras era a grande paixão de Diana (Ártemis entre os gregos), deusa da caça e da luz. Filha de Júpiter, ela era também a imagem da Lua, assim como o era do Sol o seu irmão Apolo. Rainha das montanhas e das florestas, Diana percorria durante a noite os planaltos da Arcádia. Quando chegava o dia, desarmava o arco e dirigia-se para a casa do irmão Apolo, onde, com as Musas e as Cáritas, formava um coro divino.

MARTE NÃO ERA DE PAZ

Marte (ou Ares), o deus da guerra, por causa de seus hábitos belicosos, não era muito simpático aos gregos. Mesmo os deuses não gostavam de Marte. Júpiter dizia que Marte era a mais odiosa divindade do Olimpo, por causa de seu caráter nada pacífico.

Já para os romanos, sempre loucos por uma boa briguinha, esse deus ocupava um lugar importante entre as divindades olímpicas.

Os amigos de Marte também não eram muito recomendáveis: Ênio, a destruidora de cidades; Éris, a Discórdia; Deimos, o Terror; Fobus, o Pavor; e Keres, os gênios da morte.

ASTROLOGIA E HORÓSCOPO

Desde épocas remotas o homem havia observado que os astros — planetas e estrelas — exerciam uma influência magnética sobre a Terra. Vai daí, os estudiosos concluíram que os corpos celestes deveriam também influenciar os seres humanos, suas personalidades e seus destinos. Assim nasceu a astrologia, o estudo dos astros e suas influências no homem e nos acontecimentos terrestres.

No firmamento que vemos da Terra existem inúmeras constelações (grupamentos de estrelas). Doze delas circundam o globo terrestre como um grande cinto. Essa faixa celeste, que o Sol, a Lua e os planetas parecem percorrer durante o ano, chama-se **Zodíaco.**

O Zodíaco é dividido em doze partes iguais para efeito de estudo, correspondendo cada parte a uma constelação. Cada uma dessas constelações representa um signo zodiacal e um mês no ano astrológico, que vai de 21 de março a 20 de março do ano seguinte. Cada mês, o Sol entra num novo signo. Todo esse movimento dos astros é estudado pelos astrólogos, que assim fazem o **horóscopo,** ou seja, a previsão do que, no entender deles, deverá acontecer de importante na vida das pessoas pela influência dos astros.

OS SIGNOS DO ZODÍACO

ÁRIES 21 de março a 20 de abril

O nome Áries (Carneiro) deriva do primeiro mês babilônio, Nisan. Era esta a época do sacrifício desses animais como oferenda aos deuses.

Os nascidos sob este signo são espertos, criativos e adaptam-se a qualquer situação. Teimosos e algo precipitados, gostam de comandar e serão bons vendedores, saindo-se bem nos negócios. Podem brilhar também como artistas, advogados, estadistas e escritores.

TOURO 21 de abril a 20 de maio

Este nome provém da velha concepção do Sol como um touro arando seu caminho por entre as estrelas.

A qualidade marcante do taurino é a fibra. É mais teimoso ainda que o ariano, mas tem um coração de manteiga. É um tipo de confiança, quase sempre. Seu senso prático o fará sobressair-se no ensino, desenho, fotografia, contabilidade, economia.

GÊMEOS 21 de maio a 20 de junho

Este nome celebra a velha lenda dos irmãos gêmeos Rômulo e Remo, que foram amamentados por uma loba e, mais tarde, fundaram a cidade de Roma.

O geminiano é imaginativo e generoso, mas tem a mania de mudar muito de ambiente. Versátil, é capaz de "se virar" nas situações mais imprevistas. Tem futuro em propaganda, televisão, transportes, todos os setores, enfim, que lidam com comunicações. Poderá também ser bom político.

CARANGUEJO 21 de junho a 22 de julho

Neste período, o Sol está no seu ponto mais setentrional. Os antigos associavam este fato com os movimentos retrógrados de um caranguejo.

Os nascidos sob este signo são muito presos às tradições. Seu temperamento, entretanto, é tão inconstante quanto seu planeta dominante, a Lua. Será bom comerciante ou industrial, historiador, cientista, e pode ir longe nas artes, literatura ou música.

LEÃO 23 de julho a 21 de agosto

O leão era o antigo símbolo do calor, significando o Sol a pino na Europa durante este período.

Este signo dá a seus natos grandes vantagens: personalidade vibrante e espírito de liderança que realmente lhes facilitam o caminho do sucesso. Devem evitar, porém, a tendência para a arrogância e o egoísmo. Fora disso, é um dos signos mais *quentes* do Zodíaco. (Pudera! Tendo o Sol como planeta dominante . . .)

VIRGEM 22 de agosto a 22 de setembro

A mulher que governa este período é uma constelação situada no equador celeste, exatamente ao sul do cabo da "panela" da Grande Ursa.

Este é o signo da análise: os virginianos têm mente aguçada e o dom da oratória. Só devem evitar o hábito cansativo de entrar demasiado em detalhes. São bons analistas do mundo dos negócios. Terão êxito também como escritores, editores, professores, advogados, arquitetos, desenhistas, tudo, enfim, que exija "crânio".

BALANÇA 23 de setembro a 22 de outubro

A balança é um símbolo que representa o equilíbrio entre os dias e as noites durante este período.

É o signo da justiça, das pessoas que tudo examinam com equilíbrio. Os librianos buscam sempre a amizade, a harmonia e a beleza nas coisas. Só precisam aprender a aceitar as críticas e não confiar demais na sorte. Inclinados às artes, podem ser pesquisadores, inventores, historiadores.

ESCORPIÃO 23 de outubro a 21 de novembro

O escorpião, ativo durante a noite, é o símbolo da escuridão. Significa o declínio da força do Sol na Europa nesta época, quando as noites ficam mais longas.

Os filhos deste signo são arrojados, desses que não temem obstáculos. São autoconfiantes, mas podem tornar-se arrogantes e mesmo cruéis para com quem se lhes interpõe no caminho. Bons líderes de grupos, são dotados de tino para dirigir grandes empresas, onde a iniciativa é importante.

SAGITÁRIO 22 de novembro a 21 de dezembro

O Sagitário, caracterizado como um centauro atirando uma flecha, é uma constelação meridional em que o Sol entra neste período.

Os nascidos neste signo sabem concentrar sua atenção, como um bom arqueiro, no alvo que desejam atingir. Só não devem afobar-se na ânsia de ver os objetivos alcançados. Gostam de viajar e dão bons exploradores, engenheiros de minas, pilotos de aviação e comandantes de navio. Destacam-se nas ciências em geral e na mecânica em particular.

CAPRICÓRNIO 22 de dezembro a 20 de janeiro

Este nome foi provavelmente tirado da velha lenda romana da cabra que forneceu o leite para amamentar os jovens deuses do Sol.

É o signo dos estudiosos, dos pensadores e filósofos. Ao mesmo tempo, o capricorniano tem espírito prático. É organizado e possui geralmente inclinação para as letras. Pode vencer como professor, advogado, financista ou diretor de empresa.

AQUÁRIO 21 de janeiro a 19 de fevereiro

Este signo deriva das pesadas chuvas e da inundação do rio Nilo, no Egito, que ocorriam neste período do ano.

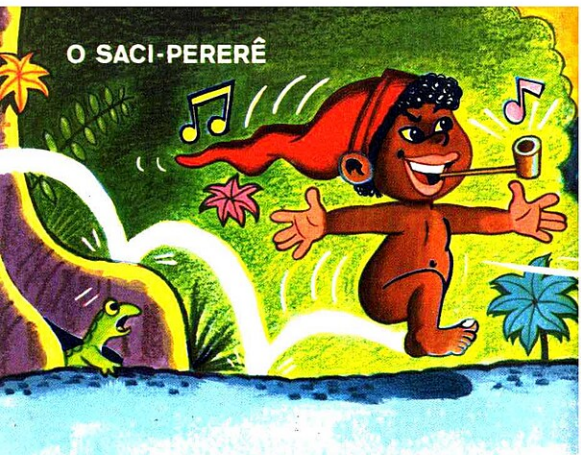
O aquariano é pessoa humanitária e franca e por isso se torna popular. Precisa apenas evitar a mania de prometer muito e fazer pouco. Tem inclinação para as profissões de cientista, músico, explorador ou posições de mando.

PEIXES 20 de fevereiro a 20 de março

Este signo é representado por dois peixes com as caudas entrelaçadas – o velho símbolo da vida que recomeça após a morte.

Os nascidos neste signo têm a modéstia como característica. Não demonstram o que sabem, dando mais valor aos outros. Joviais, superam facilmente os obstáculos que lhes aparecem. Funcionam bem em grandes organizações, onde sua habilidade será reconhecida. Como pesquisadores ou engenheiros, destacam-se em funções do governo.

O SACI-PERERÊ



Certa vez, quando andava pelo interior do Brasil, Maga Patalójika levou um tremendo susto, ela que gosta tanto de assustar os outros. Acontece que ela se embrenhou numa floresta à procura de algumas ervas mágicas, quando, de repente, ouviu um assobio. Mas, como o assobio vinha de longe, ela não ligou muito. E não é que, inesperadamente, apareceu diante dela um saci? Maga nunca tinha visto um saci e seus cabelos ficaram em pé quando ela deu de cara com aquele negrinho de uma perna só, gorro vermelho na cabeça e pito na boca. Até o assobio dele tinha despistado a Maga, pois dizem que, quando o assobio do saci parece distante, é sinal de que ele está perto . . . e vice-versa. Gozado, não?

Só que a Maga não achou o saci nada engraçado: dando um grito de pavor, ela passou a mão na sua vassoura voadora, que estava estacionada ali perto, e, engatando logo a primeira . . . zum! — sumiu do mapa.

Enquanto isso, o saci ficou rindo a valer, todo satisfeito com o susto que havia dado na bruxa. É que o saci é assim mesmo: adora pregar peças nos outros. Gosta de assustar os caminhantes com o seu assobio misterioso, que ninguém sabe de onde vem. Diverte-se entrançando as crinas dos cavalos que ele costuma montar durante a noite até deixar os coitados pregados de cansaço. Como se isso não bastasse, vive fazendo diabruras dentro das casas, também: apaga o fogo, queima a comida, espanta o gado e, sempre que pode, dá um sustinho nos pobres viajantes que andam por caminhos ermos e distantes.

Interessante é que no folclore português existe também um negrinho endiabrado como o saci, o que demonstra que a origem dessa crendice vem de longe, talvez até dos tempos de Roma e Grécia antigas, com seus duendes travessos. No Brasil não há menção ao saci nas crônicas dos tempos coloniais. Ele deve ter aparecido, portanto, no século XIX ou no fim do século XVIII, segundo o estudioso Luís da Câmara Cascudo.

Só uma coisa o saci não aprecia: andar pela água. Se a Maga soubesse disso, teria feito aparecer logo um "riozinho" do tamanho do Amazonas entre ela e o saci . . .

A CAIXA-FORTE QUE NÃO SE RENDEU

Tio Patinhas contava tranqüilamente seus quaquilhões em seu edifício-caixa-forte-piscina, quando . . . **catatrás!** — tremendo raio atingiu o prédio, fazendo-o sacudir feito geléia. Era um raio estranho, sem nuvens no céu.

Imediatamente, Tio Patinhas correu para seu painel de controle e começou a ligar tudo que é aparelho: pára-raios reservas, dispersadores de vento, enfim, todo o sistema de proteção da sua fortuna patonômica inventada pelo prof. Pardal.

— Isso é obra da Maga Patalójika, aquela peste! — comentou TP. Meus espiões descobriram que ela tem novas fórmulas terríveis para atacar minha caixa-forte e roubar a moeda n.º 1. Pois que venha! Estou pronto para enfrentá-la!

E lá na sua casinha no Vesúvio, Maga continuava em grande atividade, misturando novas receitas mágicas.

— Ih, ih! — ria-se. — Agora ninguém me segura! Dizem que os antigos deuses nunca existiram, que tudo não passa de lenda . . . talvez! Mas numa caverna, sob o mais antigo templo de Zeus, encontrei receitas para criar as mais terríveis tempestades. E na gruta de Circe achei ervas poderosíssimas. E nas ruínas da antiga Tessália achei os maiores segredos de magia negra! E eu, como a feiticeira moderna n.º 1, consegui concentrar todos aqueles encantamentos num só objetivo: minha **varinha mágica**! Agora poderei mover céus e terra! O Patinhas está perdido. Ih, ih, ih!

Assim falando, Maga brandiu sua varinha mágica e . . . zás! — tremendo cometa em chamas apareceu do nada, tomando o rumo do edifício Patinhas, atingindo-o em cheio. Mas . . . surpresa! Possantes jatos de água gelada surgiram de todos os lados do edifício e em segundos o cometa era um montão de cinzas fumegantes.

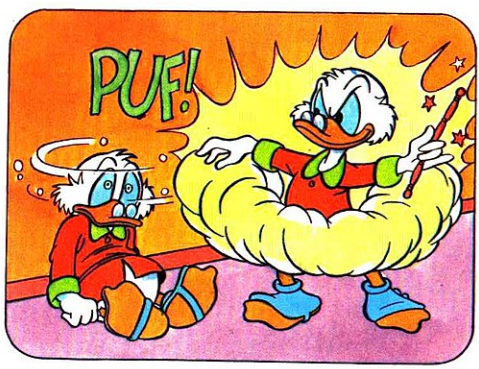
Maga, furiosa, não podia acreditar no que via. Então, moveu de novo sua varinha mágica e gritou:

— Isto não vai ficar assim! Quero ver se aquele pato miserável pode com meu **meteoro**!

E um gigantesco meteoro incandescente arremeteu contra o edifício Patinhas. Mas . . . BRRARAM! — o meteoro chocou-se contra a barragem magnética que protegia o edifício e desfez-se num montão inofensivo de tições. O único sinal deixado foi uma pena chamuscada na nuca do Tio Patinhas, que ele nem notou. Seus sobrinhos é que lhe chamaram a atenção para o detalhe. Mas o velhote até achou graça, comentando:

— Não faz mal; ficará como lembrança desta grande vitória sobre a Maga . . . qué, qué!

Aquele novo fracasso era demais para Maga, que não podia compreender como o rico pato conseguia neutralizar com tanta facilidade todos aqueles diabólicos ataques. Após pular e espernear de raiva, resolveu mudar de tática. Já que não podia entrar à força no edifício Patinhas, usaria a inteligência. Estudou bem uma foto do quaquilionário e, apontando a varinha mágica para si mesma . . . puft! — transformou-se no próprio Tio Patinhas.



Com a transformação, Maga não teve dificuldade em passar pelos guardas do edifício. Foi até a caixa-forte e, calmamente, retirou a moeda n.º 1, guardada dentro de uma redoma de vidro inquebrável. Nisso, os sobrinhos do Donald entraram na sala e estranharam.

— Ei, Tio Patinhas, aonde vai com a moeda n.º 1? — perguntou Huguinho.

A "Maga-Tio Patinhas", sem se perturbar, respondeu:

— Vou guardá-la num lugar mais seguro do que aqui.

Mas os sobrinhos sabiam que não pode existir lugar mais seguro que o edifício-forte. E Huguinho deu o alarma:

— É a Maga disfarçada! Manos, dêem o alarma geral!

Imediatamente todos os dispositivos de alarma foram acionados. Antes que a feiticeira pudesse dar novo golpe, um raio laser reduziu sua varinha mágica a pó. E no mesmo instante um braço mecânico arrancou-lhe das mãos a redoma com a moedinha.

Sem a varinha mágica, Maga ficou sem os seus poderes maléficos e só teve tempo de gritar chamando sua vassoura mágica, pular para cima dela e sair voando apressadamente pela janela. Mais um grande ataque à moeda n.º 1 do pato mais rico do mundo tinha dado com os burros na água.

Quando soube do acontecido, Tio Patinhas — que tinha ido dar uns mergulhos na piscina de dinheiro — elogiou os meninos e perguntou ao Huguinho como foi que ele percebeu que aquele "Tio Patinhas" era a Maga disfarçada.

— Muito simples — respondeu o esperto patinho. — Ela não tinha uma **pena chamuscada** na nuca, como o senhor!

JUNO, A GRANDE CIUMENTA

Juno (Hera para os gregos) era a rainha do Olimpo, a superdeusa, esposa do chefão Júpiter. Símbolo sagrado da mulher, protegia as mães e os nascimentos. Seu defeito era ser muito ciumenta, mas é que Júpiter era um inveterado "paquerador". Os atritos do casal retumbavam por todo o Olimpo em forma de trovoadas. Na *Ilíada,* Homero conta que uma vez Júpiter ficou tão fulo que prendeu as mãos de sua esposa com um laço de ouro e suspendeu-a no espaço, por cima das nuvens! Mas, logo após essas divinas brigas, Júpiter acabava sempre perdoando sua bela e fiel esposa.

CERES E A NATUREZA

O mito de Ceres ou Deméter, deusa protetora dos campos e da agricultura, estava ligado a várias lendas que procuravam explicar como a natureza é às vezes pródiga, às vezes avarenta.

A mais famosa dessas lendas é a do rapto de sua filha Prosérpina por Plutão, o deus dos infernos, que a tornou sua esposa. Irada por causa desse rapto, Ceres tornou a terra estéril, forçando Júpiter a obter a liberdade da jovem. Só depois de muito tumulto no Olimpo é que Plutão e Ceres fizeram um acordo: Prosérpina ficaria dois terços do ano com a mãe e um terço com o esposo.

UMA HISTÓRIA CHEIA DE GATOS

O gato doméstico foi o primeiro animal de estimação adotado pela espécie humana. A história de sua primeira associação com o homem ainda pode ser encontrada nos monumentos do Egito antigo, contada em hieróglifos, forma egípcia de escrever com figuras e símbolos.

No Egito dos faraós, o gato era tido e adorado como uma divindade. Quando morria um bichano, dedicavam-lhe cerimônias fúnebres dignas de um rei. Como divindade, o gato era o "enunciador de grandes palavras". Atentar contra a vida de um gato era um crime grave punido com a pena de morte. Havia até uma cidade inteira — Bubastis — dedicada à veneração desse animal, onde se realizava, todo ano, o **festival do gato.** De todas as direções acorriam peregrinos para o festival, onde amuletos e objetos com figuras de gatos eram vendidos em quantidade.

Também na antiga Índia o gato era sagrado e associado com poderes sobrenaturais. A literatura sânscrita refere-se freqüentemente ao gato e à sua influência no homem.

Na Europa medieval, o gato caiu em desgraça. Ele, que por séculos fora adorado como uma divindade, não só deixou de ser considerado sagrado, como passou a ser perseguido como sados de desgraças e calamidades com as quais nada tinham a ver, como se eles fossem os culpados de todos os males do mundo. Caçadores de bruxas caçavam também gatos. Acreditavam que os gatos podiam falar a linguagem de suas donas. O gato de estimação da feiticeira inglesa Moll White (século XVIII) tinha fama de tendo parte com maus espíritos. Para isso concorria o seu comportamento independente, reservado e misterioso. Muitos gatos — especialmente os pretos, associados com magias noturnas — foram perseguidos como portadores do mal ou sacrificados como demônios, acu-

pronunciar palavras em inglês. Também consta que o rei Henrique III da Inglaterra temia tanto o gato que costumava desmaiar à vista de um.

Até hoje esse temor do sobrenatural em forma de gato perdura na crença popular. Nos contos e fábulas há muitos gatos misteriosos, como o Gato Risonho de *Alice no País das Maravilhas.* Madame Min, como uma bruxa que se preza, também tem o seu gato de estimação, o Mefistófeles. E muita gente ainda interpreta como mau agouro o fato de um gato preto cruzar seu caminho.

FAÇA SUA MÁGICA
O CASACO ENCANTADO

Esta mágica, que requer um pouco de treino mas não é difícil de fazer, é a do "casaco encantado". Para começar, você dirá ao público que vai vestir um casaco "encantado" e depois tirá-lo na frente de todos... com as mãos amarradas nas costas!

O público fará cara de descrença, na certa, mas você, todo confiante, vestirá o casaco e pedirá a um dos espectadores que amarre a ponta de um cordão num dos seus pulsos, à vista de todos (quanto mais liso o cordão, melhor). Isto feito, você colocará as duas mãos para trás e fará a pessoa amarrar a outra ponta do cordão no seu outro pulso. Ficará um pequeno comprimento entre os dois pulsos (figura 1).

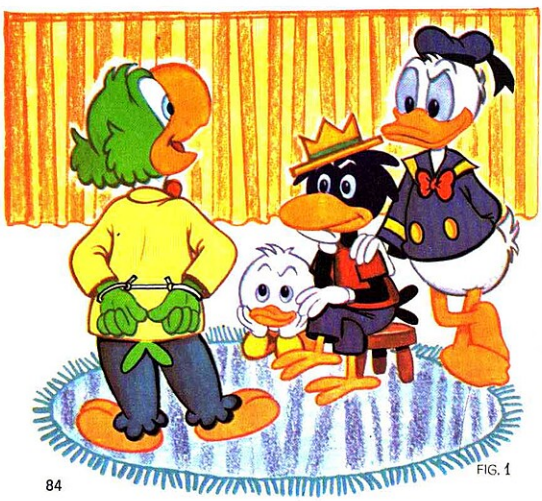


FIG. 1

Em seguida, você anunciará a todos que vai tirar completamente o casaco, conforme prometeu, com as mãos atadas. Pedirá, então, para o ajudante puxar o casaco dos seus ombros, deixando-o caído sobre os braços. A seguir, você tirará o casaco, sem ajuda de ninguém, fazendo-o cair ao assoalho, atrás de você. A assistência, que estava descrente, certamente abrirá a boca de admiração e não poupará aplausos.

O TRUQUE

É assim: no momento em que a pessoa estiver amarrando o seu segundo pulso, você deve procurar afastar ao máximo um pulso do outro, deixando o cordão bem esticado (todo o segredo está aí). É que a pessoa estará, assim, dando um nó **corrediço**, e não um nó firme. Ou seja, ela própria estará colaborando com o seu truque, sem o saber. Depois, quando o casaco estiver caído sobre os seus bracos, encobrindo os pulsos amarrados, você enfiará um dedo (da mão que foi atada em primeiro lugar) no nó do segundo pulso. Dando um puxão, o laço desse nó se alargará, e você poderá soltar o pulso (figura 2).

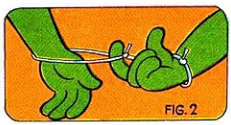


FIG. 2

Aí, com as mãos livres, fará o casaco cair, sem que a assistência perceba que você soltou uma das mãos. Logo em seguida, você enfiará a mão livre no laço que tinha alargado antes, prendendo-a novamente, e voltará as costas para o público, a fim de que todos vejam que você ainda está com os pulsos unidos pelo cordão.

MINERVA, A DEUSA DA SABEDORIA

Nascida do cérebro de Júpiter, Minerva (ou Atena) era a deusa da sabedoria e das artes na mitologia grega. Presidia também, como Marte, às atividades guerreiras, mas sempre usando a razão, a calma e a sabedoria em lugar da violência e da força. Por essas qualidades ela era a deusa mais querida na Grécia, pois simbolizava o próprio ideal de inteligência do povo grego. Para cultuá-la, seus adoradores ergueram o templo Partenão. Mas homenagem maior lhe prestaram ao darem o nome da deusa a uma das grandes cidades da Antiguidade e um dos marcos mais importantes na história da civilização humana: Atenas.

O FOGO SAGRADO DE VESTA

Vesta (Héstia para os gregos), irmã de Júpiter, era a grande deusa protetora do fogo sagrado que ardia nos lares e nos altares dos deuses. Para ela os romanos construíram um templo, onde o fogo sagrado era guardado pelas vestais. Estas sacerdotisas jamais poderiam deixar extinguir-se o fogo sagrado, tão importante que era levado até nas expedições de guerra.

Protegida de Júpiter, Vesta era também o símbolo da santidade e da estabilidade da família.

A LENDA DE SIEGFRIED E BRUNHILDE

Siegfried era o Hércules da mitologia germânica. Além de ser um super-homem, um semideus, possuía uma espada mágica e invencível chamada Balmung. Sobre tudo isso, era o respeitado possuidor do tesouro dos Nibelungen (Nibelungos), povo de anões mágicos das montanhas que guardavam as minas e os tesouros enterrados. E ao vencer os Nibelungen, Siegfried apossou-se também do barrete encantado do duende Fafner, o qual dava a seu possuidor a faculdade de se tornar invisível.

Bem longe dali, além do vasto oceano, reinava no rico país da neve uma solitária rainha guerreira chamada Brunhilde. Sua extraordinária beleza já havia atraído para o reino diversos pretendentes reais. Mas a orgulhosa Brunhilde tinha decidido que só aceitaria ser esposa do homem que a vencesse num duelo a espada. E como tudo indicava não haver no mundo homem capaz de vencê-la, todos os seus pretendentes pagaram com a vida a ambição de desposá-la.

No fundo do coração, porém, Brunhilde desejava encontrar um guerreiro capaz de derrotá-la. E num sonho ela havia visto um homem poderoso, que um dia haveria de vir desafiá-la. De certa forma ela esperava ansiosamente esse dia.

Gunther, o ruivo rei dos burgúndios, era um dos pretendentes à mão de Brunhilde ainda vivos. Apesar de ser forte e bom guerreiro, sabia que normalmente não teria condições de enfrentar Brunhilde. Aconteceu, porém, que ele soube da existência de Siegfried, o conquistador do tesouro dos Nibelungen e possuidor da espada Balmung, o único homem no mundo capaz de vencer a indomável rainha do país da neve.

Chamado ao palácio real, Siegfried conheceu a loura Kriemhilde, irmã do rei, e por ela se apaixonou, pedindo-a em casamento. O rei, então, entrou com o seu jogo: concederia a mão de sua irmã a Siegfried, desde que este o ajudasse a vencer a rainha Brunhilde. O herói concordou.

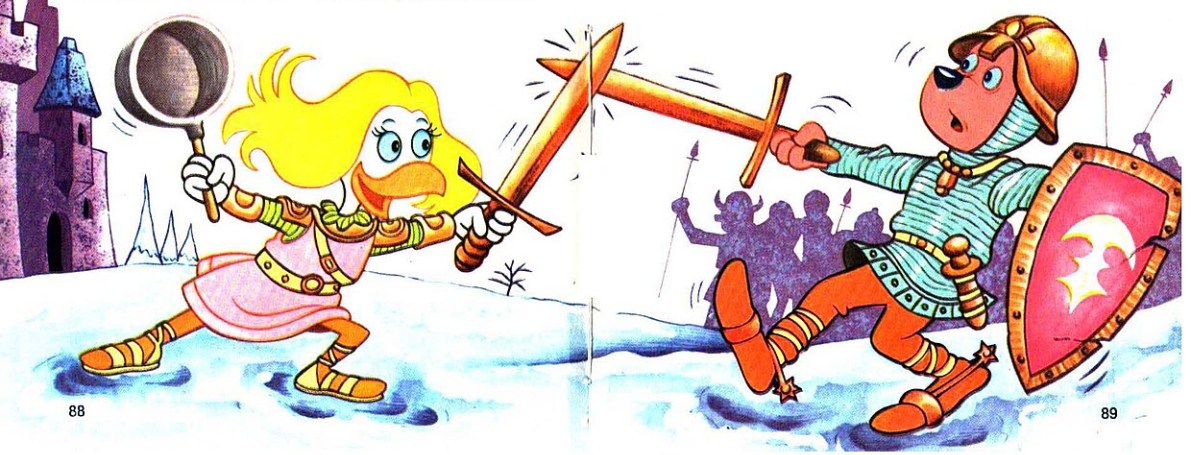
Tempos depois, o rei Gunther e sua comitiva, acompanhados de Siegfried, chegavam à Islândia, o país da neve, onde reinava Brunhilde.

Chegando a caravana ao palácio real, Siegfried adiantou-se e declarou à rainha Brunhilde o objetivo daquela visita: Gunther, o rei dos burgúndios, estava ali para pedi-la em casamento. Brunhilde reconheceu imediatamente em Siegfried o homem com quem sonhara e ficou decepcionada ao saber que o seu pretendente era outro. Mesmo assim, aceitou o desafio de Gunther e, pouco depois, mais formosa do que nunca, reapareceu vestindo trajes guerreiros e armada de escudo e espada.

Diante da silenciosa e preocupada multidão de espectadores, teve início o duelo. Em pouco tempo, a superioridade de Brunhilde foi-se impondo.

Vendo que Gunther seria derrotado, Siegfried resolveu intervir. Tornando-se invisível ao colocar na cabeça o barrete mágico arrebatado do anão Fafner, foi ajudar Gunther. Então, de repente, o rei dos burgúndios adquiriu força e habilidade descomunais. Embora parecesse que era Gunther quem vibrava a espada, na verdade era Siegfried. E a orgulhosa Brunhilde teve de se confessar vencida, caindo aos pés de Gunther.

Assim, Brunhilde abandonou sua Islândia da neve eterna e foi ser a rainha de um outro reino, menos frio e mais aprazível, a terra dos burgúndios, onde foi recebida com grandes festas e entusiasmo popular. Às margens do Reno foram celebradas com pompa as núpcias de Brunhilde e Gunther, ao mesmo tempo que as de de Kriemhilde e Siegfried.



BRANCA DE NADA

Madame Min estava de péssimo humor naquele dia. Pudera! Tinha um monte de roupa para lavar sozinha. (É que o Código de Ética das bruxas proíbe o uso de magia para fazer trabalhos caseiros, para elas não ficarem preguiçosas.)

Batendo a roupa no tanque, ela resmungava por todos os cotovelos.

— Isto é a coisa mais chata da vida de uma bruxa! — vociferava ela. — Eu gostaria que um príncipe encantado viesse livrar-me disto! Bastaria que ele fosse bem **míope**!

E não é que, de repente, surgiu na estrada um garboso príncipe montado em seu cavalo branco? Chegou e disse:

— Diga-me, gentil donzela, onde mora a formosa Branca de Neve?

Ao ouvir aquilo, Madame Min pensou:

— Oba! Ele me chamou de gentil donzela! É o príncipe míope que eu queria!

Acontece que a bruxa estava de costas. Quando o príncipe encantado a viu de frente, ficou desencantado, engasgou-se e gaguejou:

— D-desculpe, s-senhor... hã... ou seria uma senhora?

— Seria, não: sou! — retrucou a bruxa, irritada. Mas logo se acalmou. — Então ele quer a Branca de Neve, hein? — pensou. — Então é ela mesma que vai ter!

Pediu ao príncipe que esperasse e entrou na casa. Pronunciou umas palavras mágicas e, segundos depois, diante do príncipe aparecia, deslumbrante de beleza, a figura da Branca de Neve. O príncipe, muito feliz, colocou-a na garupa do seu cavalo e levou-a para o seu castelo.

Chegando ao castelo, Madame Min dava pulos de alegria. Tinha arranjado o seu príncipe encantado mais cedo do que esperava. E o mais importante: não precisaria mais lavar roupa.

Nisso passavam por ali os sete anões e viram a falsa Branca de Neve na janela.

— Vejam! — exclamou o Mestre, alarmado. — Branca de Neve! Que faz ela no castelo daquele preguiçoso príncipe Dagoberto?

— Vai ver que o danado a raptou! — comentou Zangado, fechando mais a cara fechada.

— Precisamos salvá-la! — observou o Dengoso.

Aí os sete anões fizeram uma escadinha humana, um subiu em cima do outro e assim o Mestre, o Dengoso e o Zangado entraram no castelo por cima do muro, arrancando a Branca de Neve-Madame Min lá de dentro. Só que ela não queria sair e veio esperneando. Vendo que eles não lhe davam bola, ela voltou a ser bruxa. Só então é que os anões a largaram, espantadíssimos.

— Idiotas! — gritou a bruxa. — Vocês estragaram tudo! Agora o príncipe já sabe quem eu sou!

— Sorte sua — disse o Mestre rindo. — Então você não sabia que o príncipe Dagoberto só queria uma mulher para lavar e passar a roupa dele?

Ao ouvir aquilo, a bruxa quase teve um chilique, e só teve forças para acrescentar:

— Ah, era isso? Que pilantra! Mas... será que vocês não conhecem, então, um príncipe que **mande lavar suas roupas fora?**

A MAGIA DOS DRUIDAS

Os **druidas** eram uma importante seita de feiticeiros da velha Gália (hoje França). Eles eram ao mesmo tempo sacerdotes dos cultos pagãos dos gauleses e dos celtas. O nome **druida** deriva da palavra **carvalho,** em grego, porque esses feiticeiros faziam seus ritos mágicos nos bosques.

Os druidas eram especialistas em profecias, encantamentos e outras magias. No norte da Escócia seus ritos até hoje são relembrados na véspera do dia de Todos os Santos. E nas ilhas Hébridas escocesas ainda podem ser encontrados os locais dos altares onde os druidas faziam seus sacrifícios . . . humanos!

Conta Plínio, o Velho, historiador romano da Antiguidade, que a magia era muito comum na Gália antiga. Tanto que o imperador Tibério, que reinou no século I da era cristã, baixou um decreto contra os druidas, juntamente com "todos os demais curandeiros, profetas e feiticeiros".

Os druidas eram tão conhecidos que aparecem na literatura céltica e nos comentários de Júlio César sobre a guerra da Gália. Nas lendas irlandesas eles aparecem como bruxos, entendidos em adivinhações por meio do vôo e cantos dos pássaros, por sonhos, etc.

Conta-se que os druidas podiam controlar o tempo, provocando neve, tempestade ou escuridão, névoa, e até produzir ilusões de ótica. E tem mais: podiam provocar o esquecimento por meio de poções mágicas, andar descalços sobre o fogo sem se queimarem. Como se tudo isso não bastasse, ainda eram capazes de compreender a linguagem dos animais, podendo assumir a forma de qualquer um deles e também encantavam homens em novas formas. Muitos desses poderes maléficos eram usados contra as forças inimigas do seu povo.

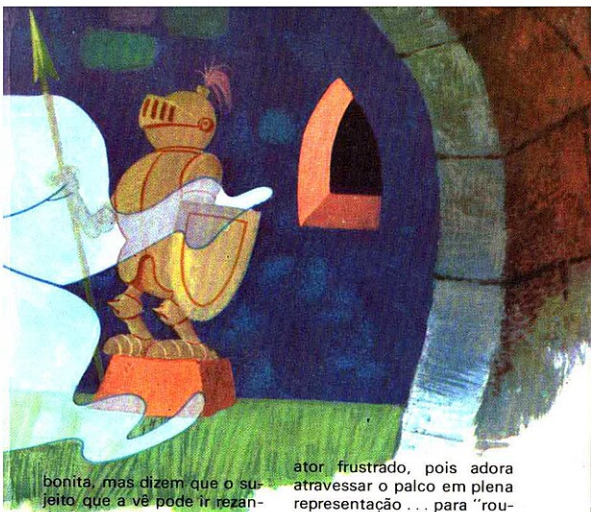
Como todo mago que se preza, os druidas usavam uma varinha para os seus passes mágicos. Veneravam plantas, como o visco, que colhiam com uma foice de ouro. Enfim, eram feiticeiros "pra ninguém botar defeito". A julgar pelo que está escrito sobre eles, até parece que eram capazes de qualquer magia do repertório de Maga e Madame Min.

FANTASMAS PARA TODOS OS GOSTOS

Você tem medo de fantasma? Já viu um? E o que é um fantasma?

— Bem — explica Maga Patalójika —, fantasma é a materialização do espírito de um morto. Sua figura é representada, popularmente, por um esqueleto coberto com uma mortalha ou lençol. Costuma andar arrastando correntes e tem o aristocrático hábito de morar em castelos. Acreditava-se — e em alguns lugares ainda hoje se acredita — que os fantasmas são as almas condenadas de assassinos. Segundo o alquimista Alberto Magno, era só usar um pouco de urtiga e pronto: o perigo desaparecia!

O que ninguém explicou ainda é por que os fantasmas têm tanta predileção pelo Reino Unido: Inglaterra, Escócia, Irlanda, etc. No palácio de Saint James, em Londres, por exemplo, há um fantasma nobre: a duquesa de Mazarine, que foi amiga do rei Carlos II da Inglaterra. Imaginem que o fantasma dessa madame deu de aparecer no palácio desde o século XVII. Ela é



bonita, mas dizem que o sujeito que a vê pode ir rezando: é sinal de morte.

Já o teatro Drury Lane, na Inglaterra também, para variar, não se contenta com um: tem dois fantasmas. Um é de um comediante que faleceu em 1904. Contam que o ator Stanley Lupino estava se maquilando no camarim do falecido colega. De repente, o reflexo de Dan Leno (o falecido) surgiu no espelho onde o artista se olhava (brr!).

O fantasma n.º 2 usa um chapéu tricórnio (portanto, é mais antigo) e uma imensa capa cinza. Ele deve ser um ator frustrado, pois adora atravessar o palco em plena representação . . . para "roubar" as cenas!

Como seria de se esperar, existe em Londres um . . . clube dos fantasmas. Foi fundado em 1862 e tem 150 sócios. Mas, bem entendido: seus freqüentadores **não são** fantasmas! São pessoas que gostam de contar suas experiências nesse assunto. Um dos seus diretores confessa que nunca viu um fantasma, "infelizmente", pois não é para qualquer um que eles aparecem. Por aí você vê que até os fantasmas gostam de fazer charminho . . .

O SENHOR DOS MARES

Netuno, chamado Poseidon pelos gregos, era o poderoso deus do mar. Irmão de Júpiter e casado com Anfitrite, morava num suntuoso palácio nas profundezas luminosas das águas. Para sair à superfície vestia uma armadura de ouro, empunhava o tridente, que lhe servia de cetro, e embarcava num carro em forma de concha puxado por cavalos de pés de bronze.

Sendo os gregos um povo de navegantes e pescadores, que, por isso mesmo, dependia do reino de Netuno para viver, cultuavam esse grande deus com tanta veneração quanto a que dedicavam a Júpiter.

PAN, O DEUS FLAUTISTA

Pan nasceu tão feio, peludo, com chifres e pés de bode, que — coitado! — sua mãe o abandonou, mas algumas ninfas caridosas o criaram. Era o deus grego dos campos, protetor dos rebanhos.

Alegre e saltitante como um cabrito, ele percorria os montes e vales, ritmando a dança das ninfas ao som da flauta que havia inventado.

Ele costumava assustar os homens com suas repentinas aparições; daí a palavra **pânico,** que quer dizer "terror infundado, medo sem razão".

PÁSSAROS-FEITICEIROS

Talvez Maga e Min não saibam disso, mas, se soubessem, ficariam despeitadas. No Brasil elas têm alguns concorrentes na forma de . . . aves! Pois é, são pássaros que a superstição popular considera feiticeiros, dotados de poderes mágicos. Vejamos alguns deles.

Primeiro, o **acauã.** Trata-se de um simpático gavião amazônico. Diz o povo que quem ouve o seu canto fica enfeitiçado e começa logo a arremedá-lo: acauã! acauã! acauã! Sim, pois o canto desse pássaro é igual ao seu próprio nome.

Contam os sertanejos que as cobras temem o acauã, seu inimigo mortal. Por isso, eles imitam o canto do acauã, para afugentar cobras venenosas.

Outro pássaro-feiticeiro é o **saci,** um cuco cinzento que vive sempre sozinho em casas ou fazendas abandonadas. Ali ele fica tramando seus feitiços, vejam só. (Só não sabemos se usa também um caldeirão, como a Maga.)

Outra crendice amazônica diz que a **juriti-pepena** é uma ave sofredora que mora dentro de uma planta. Se alguém a irritar — fazendo, por exemplo, perguntas indiscretas —, ela é capaz de enfeitiçar a pessoa, deixando-a paralítica. Sabedores dessa história, muitos pajés invocavam os poderes dessa juriti contra os inimigos.

INTERPRETAÇÃO DOS SONHOS

Abundância — Quem sonha que está com muitas riquezas demonstra desejo de independência.

Acampamento — Sonhar que está num acampamento indica necessidade de viajar.

Âncora — Para o marinheiro ela representa o lar. Para os outros significa desejo de ter uma casa e ocupação permanentes. Se a âncora estiver amarrada a uma embarcação, indica a ânsia de escapar das obrigações do presente.

Animais — Sonhar com animais mansos, de estimação, revela sentimento de satisfação.

Automóvel — Quem sonha que quer um carro está com desejo de obter lucros.

Ator, atriz — Sonhar com artistas famosos indica desejo de glória e de ver seu talento reconhecido.

Avião — Se ele estiver levantando vôo, seu futuro será risonho. Se no sonho você estiver com o avião pousado no solo, significa desejo de obter sucesso rapidamente, desfazendo-se dos obstáculos. Se estiver voando, realização dos desejos.

Bebê — Chorando, é doença ou decepção. Bebê alegre, feliz, significa muitos amigos.

Boneca — Sonho de criança com boneca indica a solidão. Para um adulto significa volta ao passado e desejo de protecão.

Cabeleireiro — Sonhar que está cortando ou penteando seu cabelo num cabeleireiro demonstra preocupação em conseguir prestígio e sucesso.

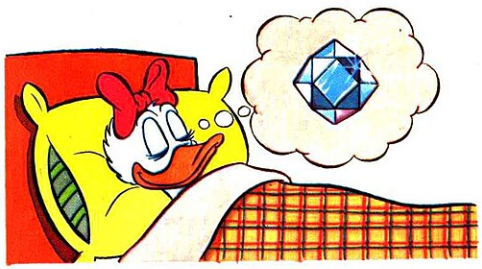
Calendário — Sonhar com folhinha significa que você precisa tomar mais cuidado com suas contas, para evitar problemas.

Canoa — Remar com ela por águas calmas indica habilidade para dirigir os próprios negócios. Em águas agitadas, é descontentamento em casa e no trabalho. Em águas rasas, breve período de grande felicidade.

Cego — Ver uma pessoa cega no sonho significa que alguém precisa de sua ajuda.

Cesto — Cesto cheio de comestíveis é sinal de que terá boa sorte e progresso social. Um cesto vazio significa tristeza.

Diamante — É indício de boa sorte. Para os homens, prosperidade. Para as mulheres, amor e casamento (para as solteiras, bem entendido).



Fazenda — Sonhar com fazenda ou sítio é desejo de segurança ou tranqüilidade.

Flores — Flores crescendo num jardim significam prazer e ambiente feliz no trabalho.

Guiar — Se está guiando um carro em seu sonho, você deseja independência.

Insetos — Sonhar com abelhas, besouros, moscas ou formigas representa preocupação com seu trabalho ou seus estudos.

Luta — Sonhar que está lutando indica vontade de triunfar, apesar dos obstáculos.

Martelo — Simboliza obstáculos difíceis antes de conseguir o equilíbrio econômico.

Orquestra — Ouvir uma orquestra: muita popularidade para você. Tocar numa orquestra: você terá progresso no trabalho ou nos estudos.

Padre — Sonhar com um

padre é desejo de corrigir um erro e de ganhar novas forcas.

Peixe — Ver um peixe na água, em seu sonho, é aviso de que receberá favores inesperados.

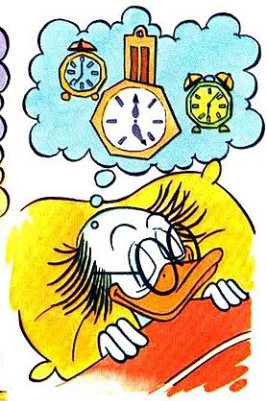
Ponte — Atravessar uma ponte significa que você vai superar suas dificuldades.

Professor — Revela que você quer estudar até o curso superior.

Queda — Sonhar que se está caindo é muito comum. Simboliza medo. Pode significar uma falha em seu trabalho ou na direção de seu lar.

Queijo — Comer queijo num sonho significa teimosia que lhe pode criar problemas, mas também indica que você sabe conservar suas amizades.

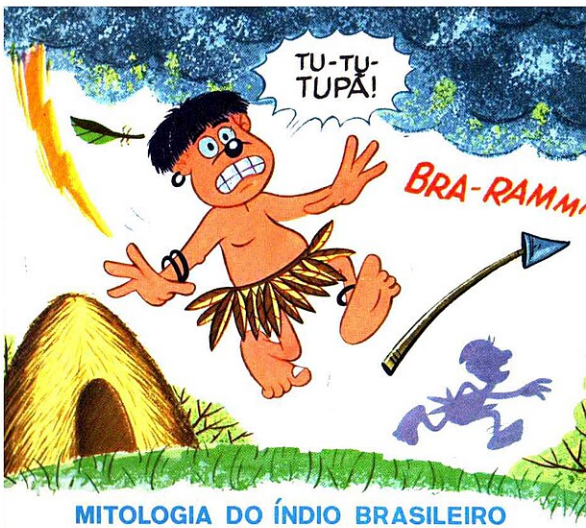
Relógio — Sinal de boas novas e prosperidade.



Sapatos — Se estiverem usados e sujos, são um aviso para você ser mais atencioso com os outros. Lustrosos: importantes mudanças à vista.

Soldados — Sonhar com soldados marchando indica desejo de progresso.

Vassoura — Economia e desejo de prosperidade.



MITOLOGIA DO ÍNDIO BRASILEIRO

Quando as primeiras naus portuguesas trouxeram para o Brasil a civilização européia com seus mitos e lendas, o índio brasileiro já tinha a sua mitologia, uma legião de divindades em que acreditava. A mais importante era **Tupã,** o deus dos trovões, das tempestades, do fogo e dos raios, uma espécie de Júpiter tupiniquim. E, como nas mitologias dos povos mais civilizados, também havia deuses bons e maus. Os bons protegiam a vida, favoreciam as colheitas, acalmavam as tempestades; os maus botavam ventilador na farofa dos homens, isto é, causavam-lhes dificuldades.

Segundo a mitologia indígena, Tupã havia ensinado aos antepassados deles a arte de cultivar a terra. Abaixo de Tupã, os três maiores deuses eram: **Guaraci,** o Sol; **Jaci,** a Lua; e **Rudá** ou **Perudá,** o deus do amor.

Guaraci, por sua vez, tinha várias divindades abaixo do seu poder: Guirapuru, senhor dos pássaros; Anhan-

gá, protetor da caça e dos campos; Caapora, defensor dos animais da floresta, e Uiara, protetora dos peixes. A Jaci subordinavam-se: o Boitatá, defensor dos campos; Urutaia e Curupira, que guardavam as florestas.

Maracá era o chefe das legiões dos bons espíritos, e **Sumé,** um mensageiro celeste que ensinava aos índios as leis, a moral, o uso das plantas medicinais e vários outros conhecimentos úteis ao homem.

MANITU, O GRANDE ESPÍRITO

Para muitos peles-vermelhas, primitivos habitantes da América do Norte, o deus todo-poderoso era **Manitu,** também chamado **Águia Branca, Ave Trovão** ou **Grande Espírito.** Para esses índios, Manitu era o pai da vida. Algumas tribos, como a dos Sioux e a dos Apaches, consideravam Manitu um ente protetor, invocando seu nome sempre que eram ameaçados por algum perigo.

Os peles-vermelhas usavam o nome de **Wakan Tanka** para significar o Grande Mistério, isto é, a força criadora da natureza. **Sikun** era outra palavra com que designavam o poder desconhecido, que tanto podia ser bom ou mau.

AS PROFECIAS DE JEANE DIXON

Profecia é a predição do futuro, é dizer hoje o que irá acontecer amanhã ou mais tarde. A Bíblia fala muito de profetas e um dos mais célebres foi Isaías. Mas quem pensar que profetas e profecias são coisas do passado estará enganado. Nos dias de hoje, uma norte-americana, Jeane Dixon, tornou-se mundialmente conhecida pelas suas extraordinárias profecias.

Tantas foram as predições que se realizaram, que até um livro foi escrito sobre elas: *O Dom da Profecia: A Fenomenal Jeane Dixon.* Filha de imigrantes alemães, desde criança ela manifestou possuir uma espécie de sexto sentido, isto é, um sentido além dos cinco normais, comuns a todo ser humano. Conta-se que, quando tinha oito anos, uma cigana leu as linhas da mão

de Jeane e ficou admirada com os sinais que ela apresentava. Deu-lhe então uma bola de cristal, declarando que Jeane iria conseguir ver coisas extraordinárias através dela, pois era uma vidente de grande poder.

Jeane realmente veio a usar essa bola de cristal e através dela fez muitos vaticínios. Mas é também capaz de predizer o futuro simplesmente tocando uma pessoa com a ponta dos dedos. Assim fazendo, ela já "adivinhou" o passado, o presente e o futuro de muitas pessoas que jamais tinha visto antes. Mas as profecias mais importantes que fez lhe surgiram sob a forma de visões totalmente espontâneas e inesperadas.

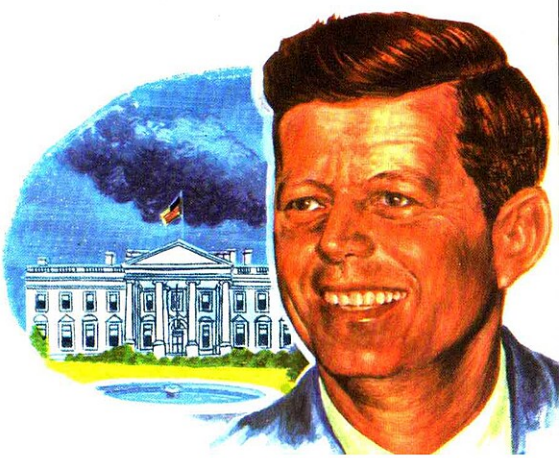
Quando soube da tragédia, a vidente explicou que, ao tocar na mão da estrela, vira o símbolo da morte sobre ela, bem acima do solo, quando no solo havia vida.

Vamos recordar aqui algumas de suas profecias mais famosas. Se você não conhece, seu papai deve saber quem foi Clark Gable. Era um dos artistas mais populares do cinema nos anos 40, casado com outra atriz famosa na época, a bela Carole Lombard. Certa vez, apresentaram Jeane Dixon à estrela num salão de beleza. No momento em que lhe apertou a mão, Jeane sentiu um terrível pressentimento. Disse-lhe então que ela não deveria viajar por via aérea nas semanas seguintes; mais precisamente, durante seis semanas. Sorrindo, Carole respondeu que teria de viajar de avião, a serviço dos bônus de guerra. Final da história: o avião caiu e Carole morreu.

Em 1944, Jeane previra que o presidente Roosevelt teria pouco tempo de vida. Bem, ele faleceu em 1945.

Em 1947, previu que o grande líder do povo hindu, Gandhi, seria assassinado dentro de seis meses, o que realmente veio a ocorrer em 1948. Em 1952, Jeane teve uma visão: nela, uma nuvem negra pairava sobre a Casa Branca, a residência do presidente dos Estados Unidos. Este "aviso" foi seguido de vários outros. Jeane chegou, mais tarde, a descrever a figura do presidente que "seria eleito em 1960" e morreria de forma trágica. Na manhã do dia 22 de novembro de 1963, Jeane declarou a um músico seu amigo, Charles Benter, da Marinha americana, que aquele seria o dia da tragédia. Tentou até avisar o presidente, mas ninguém a levou a sério. Pois naquele dia John Kennedy, presidente dos Estados Unidos, foi assassinado a tiros.

Jeane Dixon mora em Washington e é considerada, por essas e outras profecias notáveis, a maior vidente da atualidade. Por onde se vê que o chamado sobrenatural não é tão sobrenatural assim, afinal de contas.



QUANDO DUAS BRUXAS SE ENCONTRAM

Quando viu que não havia meio de se apoderar da moedinha da sorte do Tio Patinhas, Maga teve, um dia, uma idéia: pôr um anúncio no Jornal das Bruxas, pedindo ajuda. No dia seguinte, saiu o anúncio: "Socorro. Preciso da ajuda de uma bruxa poderosa, que queira ser minha sócia para tentarmos obter uma certa moeda de um certo pato rico. Procurar Maga Patalójika, no bosque de Patópolis".

É preciso dizermos que, a esse tempo, Maga havia transferido sua residência para um bosque nos arredores de Patópolis, para poder atacar mais amiúde o rico pato.

Dias depois, entrou no velho castelo mal-assombrado uma velhota gorda, descabelada e horrorosa, que dispensava apresentação para ser identificada como uma bruxa. Ao vê-la, Maga ficou entusiasmada:

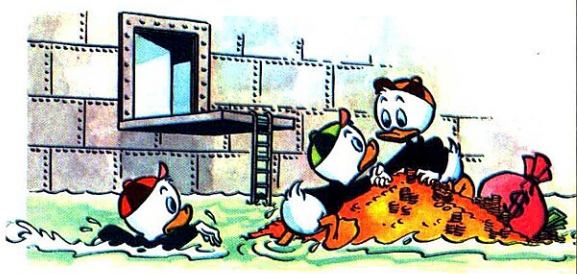
— A incrível Madame Min! Salve! Logo foi aparecer você! Não poderia haver melhor pedida! Unindo nossos poderes mágicos, faremos o mundo tremer a nossos pés!

— Li seu anúncio e aceitei o desafio. Comigo na jogada, nenhum inimigo terá chance; ainda mais um pato!

As duas bruxas logo arquitetaram um plano diabólico. Como era praticamente impossível entrar no edifício Patinhas, transformaram os corvos Perácio e Laércio em dois sobrinhos do Donald.

Horas depois, Tio Patinhas entrava em seu prédio, seguido nada menos que por... cinco patinhos: os três sobrinhos-netos verdadeiros e mais dois falsos. Só quando estavam todos lá dentro é que o quaquilionário viu que era muito sobrinho para um pato só. Desconfiou logo que era outra arte da Maga e ia tomar alguma providência, quando desabou uma tremenda tempestade sobre o prédio.

Era a segunda fase do plano das bruxas: a borrasca deixaria Tio Patinhas tão preocupado que os dois corvos-sobrinhos poderiam aproveitar a confusão para passar a mão na moeda n.º 1 e cair fora. A tempestade foi tão rápida que Tio Patinhas nem teve tempo de fechar as janelas e logo a piscina de dinheiro estava inundada de... água mesmo. Vendo que a enchente aumentava, os patos nadaram até uma pilha de dinheiro que tinha virado uma espécie de ilha salvadora.



Mas dois dos patinhos começaram a se afogar, até que Tio Patinhas os salvou. Eram os dois corvos, é claro, porque corvo não nada como pato. E Tio Patinhas não perdeu tempo: pegou os dois falsos sobrinhos, pintou-os de piche e jogou-os para fora do prédio.

— Pronto! Agora vocês não vão enganar ninguém, seus farsantes! E não voltem mais aqui, pois na próxima vez não os salvarei!

Quando os dois desastrados corvos chegaram de volta ao castelo, as duas bruxas ficaram furiosas com o fracasso. Mas Perácio, que era um corvo esperto, foi logo dizendo, para fazer "média", antes que ele e Laércio acabassem pagando o pato, como sempre:

— Consolem-se, patroas! O plano de vocês deu com os burros na água porque a tempestade que lançaram foi horrível demais, digna de duas grandes bruxas!

O NEGRINHO DO PASTOREIO

Uma das mais belas lendas do nosso folclore é a do **Negrinho do Pastoreio.** Trata-se de uma história tradicional no Rio Grande do Sul, cujo cenário são os campos e as pastagens das coxilhas. Diz a lenda que ali vivia um estancieiro (fazendeiro) muito mau. Um dia, ele mandou um negrinho seu escravo levar um bando de cavalos para pastar. Mas os cavalos desgarraram e fugiram, sem culpa do negrinho. Ao saber do fato, o fazendeiro ficou furioso e mandou seus peões surrarem o pobre menino. Bateram nele até ele ficar sangrando e, não satisfeitos, ainda o atiraram num formigueiro, onde o pobrezinho acabou morrendo.

Um dia, porém, o cruel fazendeiro teve uma surpresa. Diante dele surgiu o negrinho, montado num cavalo, à frente de uma nova tropilha de animais. Agora ele percorria os campos, senhor de si mesmo, livre do antigo tirano.

Para o povo, ele era afilhado de Nossa Senhora. Dizem que, se alguém quiser encontrar algo que perdeu, é só recorrer ao Negrinho do Pastoreio e ele ajudará a encontrar o que se perdeu.

LEVITAÇÃO

Levitação, em ocultismo, é o levantamento de um corpo no ar, sem nenhum auxílio de ordem física. Na história, a levitação foi registrada em investigações sobre bruxas, sobre as quais se dizia que conseguiam elevar-se nos ares.

Dos casos documentados, é conhecido o do monge italiano, São José de Copertino, de quem se diz — não sem algumas contestações — que no século XVII voou no interior de uma igreja por meio da autolevitação.

HOUDINI

Seu verdadeiro nome era Erich Weiss, mas usava o nome artístico de Harry Houdini, tirado do mestre francês Houdin, como uma homenagem. O americano Houdini foi um dos maiores mágicos de todos os tempos. Ficou mundialmente famoso por suas evasões, isto é, por sua habilidade de escapar de amarras ou de recintos fechados. Além disso, Houdini foi um grande estudioso da magia e reuniu uma rara e vasta coleção de livros sobre o assunto.

FAÇA SUA MÁGICA
AS CARTAS NÃO MENTEM

Estão abertas sobre a mesa nove cartas de baralho dispostas em duas colunas de quatro e uma carta sozinha no meio das duas fileiras, conforme mostra a figura 1. Uma das cartas (e somente uma) é a 9, isto é, a carta com nove sinais de qualquer naipe. Enquanto você está fora da sala, seus amigos escolhem, de comum acordo, uma das nove cartas para você adivinhar. Aí chamam você de volta para a sala. Ninguém diz uma palavra, mas você adivinha qual foi a carta escolhida, pega-a e mostra-a a todos.

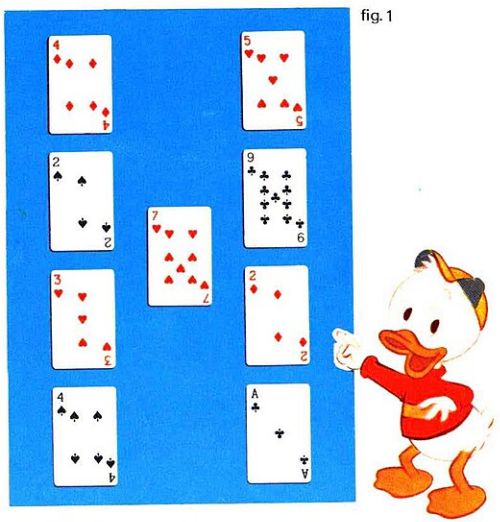
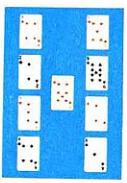


fig. 1

O TRUQUE

Para executar este número você precisa de um ajudante, que assistiu à escolha da carta a ser adivinhada. Ele também não abrirá a boca, mas tocará com um dedo, uma por uma, as cartas abertas sobre a mesa. Inclusive poderá tocar as cartas ao acaso, em qualquer ordem, para confundir os assistentes.

O segredo do truque é a carta 9, isto é, de nove sinais. Por isso, você deverá prestar muita atenção na carta-chave quando seu assistente tocar nela com o dedo. A distribuição das cartas abertas na mesa corresponde exatamente à disposição dos nove sinais de naipe da carta 9. Seu ajudante sabe qual é a carta que foi escolhida e, ao tocar a carta 9, colocará o dedo sobre o sinal de naipe cuja posição na carta corresponda ao da carta escolhida na mesa. Aí você marca mentalmente a carta que deverá pegar, fecha os olhos, faz *suspense*, finge concentrar-se e levanta a carta escolhida pelo pessoal.

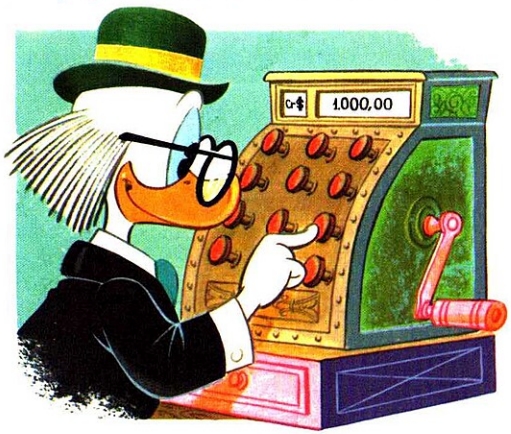


HÉRCULES, O BOM

Na mitologia grega havia também os bons e os maus, os mocinhos e os bandidos. O herói mais admirado foi **Hércules** ou **Héracles.** Quando ele ainda era bebê, dois terríveis dragões aproximaram-se do berço para devorá-lo. Vocês sabem o que o bebê Hércules fez? Simplesmente estrangulou os monstros!

Quando atingiu a idade adulta, então, ninguém mais podia com ele. Notabilizou-se pela realização dos doze difíceis trabalhos que recebeu do rei de Micenas. Exterminou o leão de Neméia, animal monstruoso que aterrorizava essa cidade, liquidou a hidra de Lerna, monstro com corpo de réptil e sete cabeças, que devorava gente, e assim por diante. Cumpridas as doze tarefas, que lhe tomaram mais de oito anos, Hércules aventurou-se pelo mundo para punir os maus e reparar as injustiças que se cometiam. Com um chute abriu o estreito de Gibraltar, empurrando, com os ombros, uma parte da terra para a costa européia e a outra para o lado africano, a fim de permitir a saída de embarcações do mar Mediterrâneo. As montanhas que se formaram com esse deslocamento de terra ficaram depois conhecidas como as **colunas de Hércules.**

O SIMBOLISMO DOS NÚMEROS



"O mundo é construído sobre o poder dos números." Esta afirmação foi atribuída ao matemático e místico Pitágoras, que viveu na antiga Grécia no século VI antes de Cristo. A partir dessa teoria os números universais foram reduzidos aos algarismos de 1 a 9, como os números primitivos que dão origem a todos os demais. Vinte séculos depois, em 1533 d.C., Cornelius Agripa revelava, em sua *Filosofia Ocultista,* o significado simbólico dos números:

1 - É o número da ação, da ambição e da agressão, palavras iniciadas com a letra "A", que também é a n.º 1 do alfabeto. O n.º 1 tem como objetivo a conquista do poder e da glória.

2 - É o número do contraste e das coisas que se opõem, como o preto e o branco. Ele simboliza o equilíbrio, o qual é conseguido por meio da divisão de forças positivas e negativas.

3 - É o número da versatilidade. Seu símbolo é o triângulo, onde um lado representa o passado, outro o

presente e outro o futuro. O n.º 3 reúne várias qualidades positivas, como o entusiasmo e a habilidade, sendo, por isso, o número mais moldável.

4 - É o número da persistência e da tolerância. É representado pelo quadrado, pelas estações do ano, pelos pontos cardeais e pelos antigos elementos, que também eram quatro: o fogo, a água, o ar e a terra.

5 - É o número da ousadia e da aventura, revelando todas as suas qualidades nas viagens e outras situações imprevisíveis. Não tem a mesma estabilidade e firmeza do n.º 4, pois é o símbolo do inesperado, mas é o algarismo que atrai a boa sorte.

6 - É o número da lealdade e da confiança. É considerado perfeito, sendo divisível, ao mesmo tempo, pelo número 2, que é par, e pelo 3, que é ímpar. Desta forma, ele combina as qualidades desses dois números. Por essa e outras características é o número que está em harmonia com a natureza.

7 - É o número do mistério e de tudo que é oculto e desconhecido. O 7 simboliza os sete planetas dominantes, os sete dias da semana e as sete notas da escala musical. O número 7 representa a fusão do número 1 — a unidade — com o número 6 — a perfeição. Dessa combinação resulta a entidade 7, o número místico por excelência.

8 - É o número do êxito material. Ele simboliza a firmeza elevada ao sucesso total, ou, na linguagem dos números, o duplo quadrado. As partes do oito permanecem iguais quando ele é dividido: 4 e 4. Sendo novamente dividido, ainda continua com suas partes iguais: 2, 2, 2, 2. E isto, no simbolismo dos números, representa um quádruplo equilíbrio.

9 - É o número da realização total, sendo o maior de todos os números primitivos. As características de todos os outros algarismos estão contidas no número 9, que poderá desenvolvê-las até o seu grau máximo. Ele representa 3 vezes o número 3, o que lhe dá também mais uma qualidade: a de transformar a versatilidade do número 3 em inspiração.

Agora, o único número em que o Tio Patinhas acredita e que consegue realmente impressioná-lo é o ... **quaquilhão.** O "simbolismo" desse número vocês já sabem qual é: uma quantidade astronômica, incontável, que só pode ter sentido para o pato mais rico do mundo.

DESCUBRA O SEU NÚMERO SECRETO

Na Antiguidade os magos deram a cada letra um valor numérico. Desta forma: A = 1, B = 2, C = 3, D = 4, E = 5, F = 6, G = 7, H = 8, I = 9, J = 10, K = 11, e assim por diante, até a última letra do alfabeto. A partir daí, eles praticavam a **onomancia,** que é a adivinhação por meio do nome de cada pessoa. Essa adivinhação era feita conseguindo-se o **valor secreto** de cada nome. Como se obtém esse valor secreto? Vamos dar um exemplo, com o nome **João.**

Some o valor numérico das letras que compõem esse nome. Assim: 10 + 14 + 1 + 14 = 39. Agora, some de novo os dois algarismos do resultado: 3 + 9 = 12. Some novamente até obter um número entre 1 e 9: ou seja, 1 + 2 = 3. Então o valor secreto do nome João é o número 3.

Agora, é só consultar o tópico "O simbolismo dos números" e você saberá qual é o significado místico do número 3. Não é divertido? Faça o mesmo com o seu primeiro nome e o dos seus amigos, e você estará dando uma de mago Merlin.

AS FADAS

Se as bruxas são as "bandidas" do mundo da magia, as fadas são as "mocinhas". Ambas possuem poderes sobrenaturais, aparecem e desaparecem por encanto, utilizam varinhas mágicas, transformam objetos em animais e vice-versa, etc. A diferença é que as bruxas se valem da magia para a prática de más ações, ao passo que as fadas geralmente utilizam seus poderes para o bem. Dizemos geralmente porque há também fadas ruinzinhas.

As fadas obedecem a uma rainha que as reúne anualmente para julgar o que cada uma fez nesse período. Elas são imortais, exceto um dia por ano, quando devem assumir a forma de algum animal.

A VARINHA DE CONDÃO

Toda fada tem sua varinha de condão, a varinha mágica. Mas... qual seria a origem da varinha? Bem, uma das menções mais antigas a varas mágicas remonta à mitologia grega. Essa vara chamava-se **caduceu.** Era de ouro e foi dada pelo deus Apolo a Mercúrio. Acontece que Mercúrio era também mago e transformou sua varinha de ouro em varinha de condão.

Outra antiga referência à varinha mágica está na lenda da feiticeira Circe, que utilizava uma para executar seus passes de magia.

Conta a tradição que a varinha mágica deve ser de aveleira e cortada com um facão ainda não usado.

HOUDIN, O MESTRE DOS MÁGICOS

Robert Houdin foi o mais célebre mágico de todos os tempos. Muitos truques que você vê hoje num espetáculo de ilusionismo devem seu aperfeiçoamento à imaginação e à dedicação de Houdin. Nascido na França em 1805, ele se tornou conhecido pelas incríveis proezas no campo da prestidigitação.

Num de seus números mais espetaculares ele era atado com correntes e cadeados, sem poder fazer o menor movimento. Era colocado então numa caixa que a seguir fechavam a chave e jogavam num tanque cheio de água. Após alguns segundos que pareciam intermináveis, quando o público, apreensivo, já pensava que Houdin tinha morrido sufocado, ele reaparecia nadando, todo feliz e sorridente, como se nada tivesse acontecido.

Os truques de Houdin eram bastante estudados, pois ele queria melhorar cada vez mais sua arte. Chegou ao ponto de utilizar a eletricidade (coisa avançada na época) e seus admiradores chegavam a murmurar que aquele mágico era algum feiticeiro que tinha parte com poderes sobrenaturais. De proeza em proeza, Houdin ficou tão afamado que o próprio governo francês chegou a requisitar seus serviços para resolver uma dificuldade de natureza política. Na Argélia, que naquele tempo era governada pela França, estourava uma revolta de beduínos sob a influência de feiticeiros nativos, os quais convenceram muita gente de seus poderes sobrenaturais e concitavam o povo a não acatar as ordens do governo. A desordem campeava.

A missão de Houdin não era simplesmente a de dar espetáculos de magia. Ia mais longe. Fazendo o papel de um verdadeiro agente secreto, ele deveria combater o fogo com o fogo, isto é, a magia deles com uma magia mais poderosa, e desacreditar os magos argelinos perante seu próprio povo. Que fez Houdin? Levou em seu arsenal de magia um eletroímã (um ímã possante que funciona à base de eletricidade).

Anunciado o confronto de poderes mágicos entre os feiticeiros locais e o mago vindo de Paris, o povo e os rebeldes armados reuniram-se à volta de um palanque. A um gesto cabalístico de Houdin, as armas metálicas dos beduínos voaram das mãos deles, como se tivessem sido atiradas contra os chefes feiticeiros que estavam no palanque. Espantado, o povo viu naquilo um sinal de que as forças celestiais não aprovavam aqueles magos que concitavam as massas à rebelião. Claro que Houdin não revelou que, sob o tablado do palanque, havia instalado o eletroímã. Ligada a corrente elétrica, o possante ímã atraiu as armas dos beduínos mais próximos.

Essa e muitas outras proezas aparentemente impossíveis fizeram com que Houdin merecesse o título de "mestre dos mágicos".

BRUXAS MODERNAS

Maga e Min já estavam desanimando de tanto trabalho e feiticaria desperdiçados nos sucessivos ataques à moeda n.º 1 do Tio Patinhas, quando veio morar com elas a Vovó Patalójika, avó de Maga. Vovó Patalójika era uma velha bruxa aposentada, mas resolveu dar uma mãozinha à neta.

— Maguinha — disse —, seu mal é viver utilizando magias velhas e manjadas, tiradas de livros já superados. Você precisa ser uma bruxa moderna, atualizada. Eu lhe darei um traquejo para você ficar elegante como um manequim de loja de modas.

Embora contra a vontade, Maga ficou elegante e sofisticada. E, no mesmo dia, recebeu um complicado computador eletrônico encomendado pela Vovó.

Alimentado com todos os dados que as bruxas dispunham do Tio Patinhas, logo o computador forneceu a resposta: publicidade.

— É isso aí! — exclamou Vovó Patalójika. — A solução para atrair Patinhas e arrebatar-lhe a moeda da sorte é a publicidade.

No dia seguinte, todos os jornais, o rádio e a televisão divulgavam uma pergunta: "Qual é o segredo de Maga?" Tio Patinhas viu e ouviu a pergunta repetidas vezes, sem entender nada. Mas, enquanto caminhava pelas ruas, viu passar a Maga Patalójika num carrão último tipo, toda elegante.

Só então aquela pergunta começou a lhe fazer sentido. Maga havia ficado rica. Tio Patinhas não resistiu à curiosidade e foi até a casa das bruxas tentar saber qual era esse segredo que a deixara rica.

— Fiquei milionária, Patinhas — explicou Maga, mostrando um aparelho esquisito. — Você pode ficar com sua velha moeda, pois agora tenho uma máquina de fazer ouro!

A palavra ouro despertou mais curiosidade no quaquilionário. Maga apresentou-lhe, então, uma geringonça de madeira como a tal máquina maravilhosa. Diante da cara de descrença de Tio Patinhas, desafiou:

— Duvida? Então faça uma experiência. Ponha aí um níquel qualquer e ele sairá transformado numa moeda de ouro.

Ainda duvidando, Tio Patinhas colocou uma moeda de um centavo. Se perdesse, o prejuízo seria pequeno.

Dentro da "máquina" estava a gorda Madame Min, encarregada de pintar com tinta dourada as moedas que ali fossem atiradas. A "máquina" era apertada demais para caber a gorducha e ela estava espremida. Ao fazer uns movimentos para pintar a moeda que foi jogada por Tio Patinhas, a "máquina" abriu-se, e todo o plano "moderno" das bruxas foi por água abaixo. O rico pato percebeu tudo e, mais do que depressa, desapareceu dali.

IARA, A MÃE-D'ÁGUA

Muitos seres das velhas mitologias européias acabaram "desembarcando" em terras brasileiras. Entre eles encontram-se os tritões, as sereias e outros monstros. O explorador português ouvia no Brasil colonial muitas histórias de fantasmas marinhos que afogavam os índios e espancavam os curumins (meninos índios). Esses mitos misturaram-se às lendas de origem européia, criando o **ipupiara.** Era um monstro mau-caráter: meio homem, meio peixe, divertia-se saindo das águas para matar. Como se vê, era um tanto diferente da sedutora sereia da Europa.

Depois, o ipupiara acabou virando a **uiara,** que já era uma versão portuguesa da sereia. Uiara deu **iara,** que significa: ig = água; iara = senhora, ou seja, senhora das águas. Também ficou conhecida como **mãe-d'água.** Então, já era uma figura completamente européia e feminina: branca, longos cabelos loiros, olhos verdes. Segundo a lenda, ela vive em seu palácio no fundo das águas, para onde atrai os jovens com quem deseja casar.

MERLIN E A FADA MORGANA

Magali, a sobrinha-bruxinha da Maga, é uma grande dor de cabeça para a tia, pois vive brincando com meninas e meninos bonzinhos. Assumindo um ar professoral, ela lia um dia para Huguinho, Zezinho e Luisinho um livro que contava a história do mago Merlin e da fada Morgana.

— A figura de Merlin até hoje permanece envolta em mistério. Quase nada se sabe ao certo sobre a vida desse feiticeiro incrível. O fato é que Merlin é um dos personagens mais importantes da literatura do ciclo do rei Artur, este, filho do rei bretão Uther Pendragon. Artur tornou-se rei da Inglaterra e teve um reinado brilhante, graças à assistência de Merlin, aos seus sábios conselhos e poderes mágicos. Merlin profetizou também a criação da célebre Távola Redonda, com a qual Artur e seus bravos cavaleiros defenderam o império bretão.

Morgana, outra figura do tempo do rei Artur, era uma fada. Segundo a tradição celta, ela possuía o poder de confundir o inimigo com miragens fantásticas. Embora fosse uma fada, era irmã do rei Artur.

— Ora muito bem! — exclamou Huguinho. — Está certo que Artur era um grande rei e teve um reinado brilhante. Mas, com a assistência de uma mago como Merlin e de uma fada com sua varinha mágica, até eu!

CASTELOS MAL-ASSOMBRADOS

A Grécia era a terra dos deuses, a Alemanha era a terra dos vampiros, mas, em matéria de castelos mal-assombrados, a Escócia ainda é a tal.

Um dos mais conhecidos é o de Holyrood, que foi residência, por algum tempo, da rainha Maria Stuart. Em 1560, bela e com apenas dezoito anos, ela já havia enviuvado. Conta-se que Chastelard, um poeta, se apaixonou perdidamente por ela, certa vez, ao vê-la adormecida. Sem pensar no que fazia, inventou de esconder-se nos aposentos de Maria para estar mais perto de sua amada. Acontece que a rainha não gostou muito da idéia: ao dar com ele, chamou os guardas e mandou prendê-lo. Por sua ousadia, o pobre Chastelard foi condenado à morte.

Mas seu nome não morreria; ficou ligado a uma lenda que até hoje perdura. Contam que seu fantasma perambula pelos corredores do castelo declamando versos em voz cavernosa e, quando alguém tem o "prazer" de avistá-lo, ele indica o local onde foi decapitado.

Já o castelo escocês de Glamis tem um fantasma famoso: é o do rei Duncan, que foi assassinado por seu primo Macbeth. Foi esse crime que inspirou a conhecida peça de Shakespeare, do mesmo nome.

Conta-se que volta e meia o fantasma do rei Duncan aparece clamando por vingança e pedindo castigo para o usurpador do seu trono. Como se esse fantasma não bastasse, o castelo Glamis ainda tem um time completo deles. O principal é o de Lady Glamis, cujos irmãos eram odiados pelo rei Jaime V da Escócia. Para se vingar deles, o rei acusou Lady Glamis de bruxaria e mandou queimá-la viva.

Hoje, o fantasma da dama vai todo dia rezar na capela do castelo. Nas sextas-feiras, à meia-noite, os fantasmas dos juízes injustos também comparecem. É que eles condenaram Lady Glamis sem provas e por isso pedem perdão à vítima. Mas a dama — perdão, seu fantasma — não quer saber de nada e recusa os pedidos.

O castelo Penkaet, perto de Haddington, também na Escócia, arranjou um fantasma importantíssimo em 1949. Seu proprietário comprara uma cama que pertenceu ao rei Carlos I da Inglaterra e que morreu decapitado em 1649. Pois dizem que desde então o fantasma do rei dorme todas as noites nessa cama. De manhã, o lado direito dela aparece marcado, como se alguém houvesse realmente dormido ali. Mas o travesseiro do lado esquerdo aparece com a marca de uma cabeça, enquanto o resto da cama continua liso. Coisas de fantasmas . .

ESSES SERES FABULOSOS E SUAS FIGURAS ESPANTOSAS

Nas antigas mitologias, se havia heróis fabulosos, havia também vilões tão horrendos quanto poderosos, contra os quais os homens, míseros mortais, nada podiam fazer. Eram seres monstruosos que só poderiam ser enfrentados pelos deuses e semideuses mais dotados de poderes sobrenaturais.

Cérbero — Cão terrível de três cabeças, que guardava a entrada do palácio de Plutão, o deus dos infernos.

Ciclopes — Operários de Vulcano, o deus do fogo, eram gigantes de um só olho situado na testa.

Fênix — Ave fabulosa da mitologia egípcia, que morria e renascia das suas próprias cinzas. Tinha o tamanho de uma águia, plumas douradas no corpo e brancas e vermelhas na cauda. Ao sentir que ia morrer, fazia um ninho com madeiras perfumadas e ali se deitava. Os raios solares incendiavam a madeira, queimando o ninho e a ave. Mas de suas cinzas surgia um ovo e do ovo nascia outra fênix.

Górgonas — Eram três irmãs monstruosas com cabeça e corpo de mulher, dentes compridos como as presas do javali e garras nas mãos em vez de unhas. No lugar dos cabelos tinham serpentes vivas. Transformavam em pedra as pessoas que fitavam.

Grifo — Uma espécie de cavalo alado. Seu corpo era metade águia, metade leão, com orelhas de cavalo.

Harpias — Figuras monstruosas, filhas de Netuno e da Terra. Tinham rosto de mulher, corpo de abutre, orelhas de urso. Com forte bater de asas atacavam os alimentos destinados à mesa dos homens.

Hidra de Lerna — Serpente medonha que assolava a Argólida, região montanhosa da antiga Grécia. Tinha sete cabecas, todas elas muito teimosas, pois renasciam cada vez que eram cortadas.

Minotauro — Monstro com corpo humano e cabeça de touro, que protegia Minos, rei de Creta. Estava encerrado no **labirinto**, lugar de onde era impossível sair.

Quimera — Monstro misto de leão, dragão e cabra, nascido de Equidna, a nuvem de tempestade, e Tífon, o gênio dos furacões.

Unicórnio — Cavalo branco dotado de um chifre no meio do focinho. Dominava as florestas, sendo implacável com os caçadores. Não permitia que ninguém dele se aproximasse, a não ser... uma moça bonita. Espertinho, não?

O CAIPORA E O BOITATÁ

O **caipora** é uma figura da mitologia tupi-guarani. Ele é às vezes apresentado como um homenzarrão todo coberto de pêlos negros e que se locomóve montado num enorme porco-do-mato. Como ninguém ainda conseguiu ver ou fotografar o legítimo caipora, seu aspecto difere em certas regiões do interior do Brasil: ele vira um pequeno índio que fuma cachimbo.

Os indígenas acreditavam que o caipora temia a claridade e protegiam-se dele andando com tições acesos durante a noite.

A grande qualidade do caipora é ser amigo e protetor dos bichos do mato. Ele não gosta de gente que persegue animais e aves selvagens e fica tiririca ao ver um cão de caça.

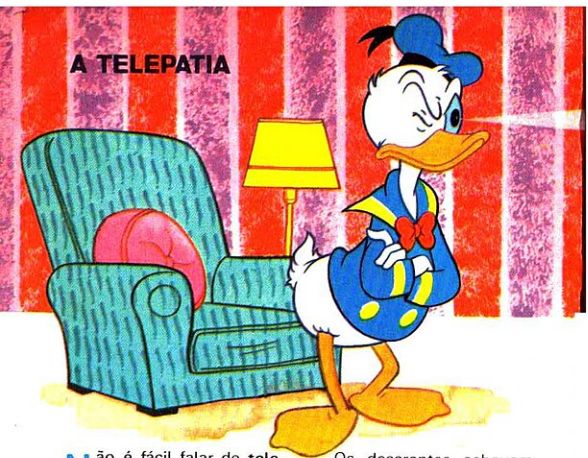
Outro mito do nosso folclore é o **boitatá,** cujo nome vem de **mboi** = cobra, e **tatá** = fogo. Segundo Couto de Magalhães, grande estudioso dos costumes e tradições do nosso povo, o boitatá é um ser sobrenatural que protege os campos contra aqueles que o incendeiam. É representado como uma serpente de fogo que vive nas águas. Pode transformar-se também numa tora em brasa chamada **méuan,** que queima a pessoa que põe fogo nas matas.

MERCÚRIO

Mercúrio (Hermes entre os gregos), desde menino, sempre foi um deus "aprontador". Ainda pequeno, fugiu do berço, dirigindo-se ao campo, onde surrupiou cinqüenta vitelas do rebanho dos deuses, cujo guardião era Apolo, seu irmão. Mas, antes que Apolo se irritasse com o furto, Mercúrio construiu uma lira e deu-a de presente ao irmão. Este ficou encantado e fez de Mercúrio o guardião dos bezerros celestes.

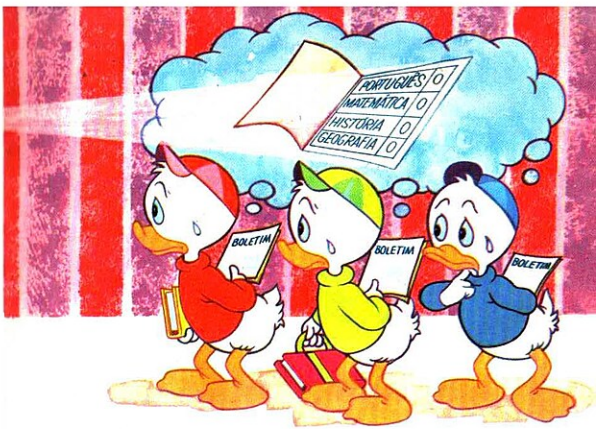
Por causa de toda essa trama, Mercúrio passou a ser ao mesmo tempo o deus dos ladrões e dos pastores. Mas outros atributos ainda iriam ser conferidos a este deus peralta. Tornou-se mensageiro de Júpiter, viajando com suas sandálias aladas por todos os cantos do Olimpo. E assim passou a ser venerado também como o deus dos viajantes e, mais tarde, como o deus do comércio.

A TELEPATIA



Não é fácil falar de **telepatia,** pois este assunto até hoje é muito debatido e é grande ainda o número de pessoas que simplesmente acham que tudo isso não passa de "conversa fiada". Os estudiosos das ciências psíquicas não pensam assim, contudo. Para eles existem dois tipos de manifestações psíquicas: um é a **clarividência,** a capacidade de ver o que está distante; o outro é a **precognição,** o conhecimento do futuro. E mesmo aqueles que duvidavam desses fenômenos já tiveram grandes surpresas com os resultados alcançados por alguns praticantes das ciências psíquicas.

Os descrentes achavam que esses fenômenos deviam ter uma explicação física e não psíquica. Depois chegaram à conclusão de que, em geral, o clarividente captava as impressões mentais que já estavam no cérebro de outra pessoa. E, no caso de um profeta diziam que ele, quase sempre, profetizava o próprio desejo ou esperança de uma outra pessoa. Baseavam essa opinião em muitos casos em que uma pessoa recebe uma espécie de lampejo mental de um amigo distante. O próprio Mark Twain, conhecido escritor norte-americano (1835-1910), interessou-se pelo assunto e classificou esses fenômenos como "telegrafia mental". Por fim, os estudiosos deram ao conjunto desses fenômenos o nome de **telepatia** que, numa definição simplificada, é: a transmissão de pensamentos sem a utilização dos conhecidos canais dos sentidos. Como tal, ela foi estudada e testada por muitos anos, mas ninguém conseguiu isolar a telepatia como uma função independente. De um lado, ela parecia ser uma "intensificadora" da faculdade da clarividência. De outro, alguns resultados telepáticos eram acusados como **hiperestesia,** isto é, uma intensificação dos sentidos normais que, através da concentração, produziam resultados aparentemente supranormais.



As discussões sobre a telepatia continuaram até que surgiu nos Estados Unidos, durante os anos 30, o estudo da **parapsicologia.** Esse estudo foi desenvolvido na Universidade Duke, da Carolina do Norte. Ali a telepatia era tratada simplesmente como uma fase da percepção **extra-sensorial,** ou seja, a capacidade de perceber coisas ou pensamentos sem recorrer aos sentidos físicos. Esses estudos prosseguem ainda hoje, buscando-se uma explicação científica para todos os fenômenos psíquicos.

Depois de passar semanas a fio no seu castelo mal-assombrado, concentrada no preparo de novas poções mágicas, Madame Min saiu do bosque e foi até a cidade fazer compras. Entrou na primeira loja de antiguidades que encontrou. A balconista veio atendê-la:

— Bem-vinda à nossa nova loja.

— Nova? — estranhou Min. — Acho que já estive aqui antes... Não gosto de coisas novas.

A balconista explicou então que a loja tinha sido inaugurada ainda no dia anterior, mas que tinha muitas antiguidades para vender.

Voltando ao velho castelo, Min contou o caso à Maga Patalójika. Esta se lembrou de um livro que havia lido e apanhou-o na estante. O livro explicava:

"**Paramnésia:** fenômeno psíquico, isto é, da mente. Do grego **para** = vício, e **mnésis,** memória. Paramnésia é, pois, uma perturbação da memória, uma peça que o cérebro nos prega".

Assim que Madame Min entrou na loja de antiguidades, a imagem do lugar logo se fixou em sua memória. Em seguida, uma "pane" momentânea do cérebro, causada por alguma perturbação emocional, fez a imagem da loja voltar à sua consciência ativa, fazendo-a sentir que já tinha estado ali antes. Mas, na verdade, ela estava apenas "recordando" um fato que tinha acabado de acontecer. Por acaso isso já não aconteceu com você também?

Quando a gorducha pediu mais explicações sobre o fenômeno, Maga perdeu a paciência:

— Não amole! Como se eu já não estivesse fundindo a cuca, tentando encontrar uma forma de pegar a moeda n.º 1 do Patinhas, ora!

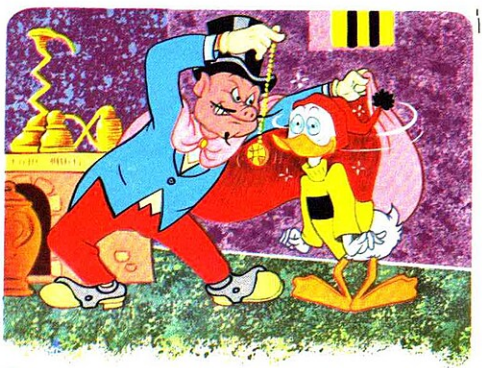
AS AMAZONAS

As amazonas eram mulheres guerreiras que, segundo a mitologia grega, habitavam na Capadócia.

Em seu reino não havia homens.

As amazonas criavam somente as meninas, que educavam para serem guerreiras, hábeis no manejo do arco e flecha. Viviam em guerra com seus vizinhos, mas uma vez se deram mal com Hércules, o fortíssimo herói grego: ele as venceu numa batalha e levou, como troféu, o cinturão de Hipólita, a rainha das amazonas.

CAGLIOSTRO



Intitulava-se conde Alessandro Cagliostro, mas seu nome real era Giuseppe Balsamo. Italiano, viveu de 1745 a 1795 uma existência cheia de peripécias.

Fugiu da Sicília após cometer vários crimes e viajou pela Europa estudando alquimia e feitiçaria. Acumulou fortuna com a venda de elixires mágicos. Tornou-se popular na corte do rei Luís XVI de França. Ali foi envolvido no célebre escândalo do colar de diamantes. (O colar foi vendido por uma fortuna ao cardeal de Rohan para ser presenteado à rainha Maria Antonieta. No fim, o dinheiro e o colar desapareceram.) Cagliostro foi absolvido da culpa, mas logo era banido da França. Acabou sendo condenado como herege e feiticeiro pela Inquisição romana em 1789 e terminou seus dias como prisioneiro na fortaleza de San Leo.

Entre as suas proezas recorda-se a produção de um diamante por métodos alquímicos. E certa vez, durante um banquete, invocou os espíritos de muitos homens célebres já falecidos, incluindo-se Diderot e Voltaire. Fundou também uma sociedade secreta chamada Loja Egípcia, que ficou famosa por suas sessões de magia.

SIMBOLISMO DAS PEDRAS PRECIOSAS

Os minerais, da mesma forma que as estrelas e tantas outras coisas, não escaparam ao significado místico que os povos primitivos costumavam dar a tudo o que representava valor, como a água, o fogo, o ar, etc. Dessa forma, cada pedra preciosa tinha o seu significado simbólico e sua influência mágica, segundo acreditavam na Antiguidade (e muitos acreditam até hoje). Então vejamos:

Ágata — é benfazeja para uma carreira próspera e feliz. Protege contra perigos ou maquinações e traz simpatia a quem a usa.

Âmbar — defende contra venenos secretos e tem o poder de atrair a compaixão e a compreensão.

Ametista — traz alegria para quem a usa. Na Antiguidade servia para evitar o desejo de beber. Também serve para atrair o favor de pessoas importantes.

Água-marinha — deve ser usada por aqueles que são infelizes. Ela simboliza a esperança.

Azeviche — tem o poder de afastar aparições desagradáveis ou temores psíquicos.

Berilo — promove o amor. Quem o usa atrai a afeição da pessoa amada.

Coral — protege da desventura e da doença. Afasta o medo e a tentação para a violência. Inspira a razão e a sabedoria. O coral branco adiciona a esses atributos a modéstia; o coral negro, a fibra e a perseverança.

Cristal — induz à serenidade e ao equilíbrio. Aguça a mente e controla a emotividade.

Diamante — traz a serenidade e a paz. Simboliza também constância, inocência e fidelidade, sendo por isso usado pelos que estão noivos ou casados.

Esmeralda — realça o amor e dá também alegria, eloqüência e popularidade aos que a utilizam.

Granada — possui inúmeras virtudes. A principal é atrair a constância; seguem-se a sinceridade, a amizade e a caridade.

Jade — é o símbolo da franqueza e da imortalidade. Em séculos passados, na Índia, somente os homens de caráter nobre podiam usar o jade. É uma pedra sagrada para os chineses e japoneses. Atribuem-lhe poderes curativos contra numerosas doenças.

Lápis-lazúli — atrai a ternura, a simpatia e o amor.

Opala — na Antiguidade acreditavam que ela atraía riquezas e beleza ao seu possuidor, inclusive a capacidade de se tornar invisível.

Ônix — acreditava-se que ele protegia a pureza de quem o usava, mas atribuíam-lhe, na Antiguidade, muitas qualidades negativas: achavam que trazia o medo, a tristeza, discórdias, sonhos agitados e presságios agourentos.

Pérola — simboliza lágrimas de tristeza e também de alegria. Representa a paciência, a pureza espiritual, a fidelidade e a aversão à violência.

Rubi — atrai a lealdade, a caridade e a coragem.

Safira — transmite a paz e a humildade. Simboliza a verdade, a lealdade e a justiça.

Topázio — na Antiguidade acreditava-se que esta pedra tornava seu possuidor invulnerável à injúria ou aos ataques. Simboliza a sobriedade, a clemência, a fidelidade e o amor. Acalma a ira, transforma a tristeza em felicidade, traz a riqueza e as honrarias. O topázio é também usado como detector para localizar água, tesouros enterrados e metais preciosos. (Depois que soube de tudo isso, Tio Patinhas já encomendou uma tonelada de topázio às suas minas lá na África.)

Turmalina — é o símbolo da vitalidade e da força, e se diz que dá ao seu possuidor contentamento e poder análogos à potência da eletricidade.

Turquesa — é considerada um talismã que evita agressões e acidentes fatais ou violências de qualquer espécie. Propicia a coragem e o amor aos que a usam, além de ser o símbolo da juventude e do amor inocente.

Zircão — é um talismã de boa sorte que dá ao seu possuidor a realização de todos os seus desejos de saúde, prosperidade e honrarias. Acredita-se que ele protege contra todos os perigos da terra, mar e ar. Propicia o sono profundo e traz felicidade e força aos que o usam.

A GATA BURRALHEIRA

Era uma vez uma bruxinha chamada Bruxerela. Vivia sujinha, coberta de cinza e fuligem, pois sua tarefa era cuidar do fogão e deixar os caldeirões em ordem para sua irmã mais velha, a feiticeira Magela, preparar poções mágicas. Ela era muito engraçadinha, mas tinha um defeito: era inexperiente e fazia tudo errado. Pelo menos tudo que uma bruxa **não deve** fazer. Era tão burrinha que não sabia nem fazer um chá de bruxa.

Mas um belo dia, o príncipe feiticeiro anunciou que ia dar um grande baile bruxuleante em seu castelo mal-assombrado e convidou todas as bruxas do reino. Magela recebeu o convite. Mas Bruxerela não, 'tadinha! E quando disse à irmã que também gostaria de ir ao baile, Magela olhou feio:

— Você ir ao baile? E com que roupa? Além disso, você só sabe dar vexame. Por isso não foi convidada, 'tá bom?

E lá se foi Magela, toda prosa, achando que seria o maior sucesso do baile. Bruxerela ficou sozinha, curtindo sua infelicidade. Nisso surgiu, num clarão, uma bruxa gorducha, muito parecida com a Madame Min. Era a fada das bruxas. Bruxerela ficou assustada:

— Oh! Quem é a senhora?

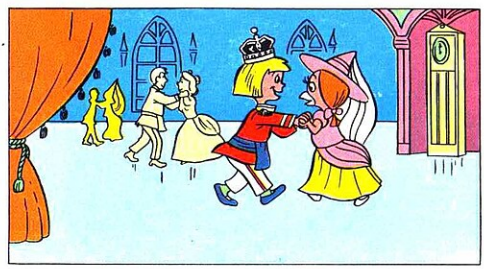
— Sou sua Madrinha Malvada — respondeu a fada. — Quem você queria que fosse? A Branca de Neve? Olhe, conheço seu problema e decidi que você irá a esse baile. Você **foi** convidada, mas sua irmã Magela, por ciúmes, enrustiu o convite. Entendeu?

Então a Madrinha Malvada tocou Bruxerela com a varinha de condão e ela se transformou: ficou linda de morrer, com um vestido maravilhoso. Outro toque da varinha, e no lugar do grande caldeirão de ferver poções apareceu um carro. Os corvos Perácio e Laércio foram transformados em motoristas.

Quando o carro de Bruxerela ia saindo, a rechonchuda fada fez uma advertência:

— Mas olhe: você precisa voltar antes da **meia-noite,** quando o encanto cessará!

Bem, Bruxerela foi um sucesso no baile, e o príncipe só quis dançar com ela. Aliás, ele até se apaixonou por ela. As horas de enlevo passaram para Bruxerela como um sonho, de que ela só despertou ao ouvir as primeiras badaladas do sino anunciando a meia-noite. Bruxerela largou o real par e saiu correndo. Na afobação, tropecou e levou um tombo, mas conseguiu 'fugir a tempo.



O príncipe ficou triste, mas, então, viu o anel de Bruxerela no chão. Pegou o anel e disse:

— A moça que tiver o dedo anular em que este anel servir será minha princesa!

No dia seguinte percorreu todo o reino à procura da dona do anel. Ao chegar à casa de Bruxerela, foi recebido por Magela, que logo foi esticando o dedo. Mas o anel não serviu. Então o príncipe viu Bruxerela encolhidinha num canto, sujinha e com seu vestido rasgado, e disse:

— Essa jovem também deve experimentar o anel.

Bruxerela provou e o anel serviu, é claro. Então o príncipe levou Bruxerela para ser sua princesa, enquanto Magela, furiosa, vociferava pragas:

— Bolas! Esse príncipe que vá pro diabo que o carregue! De que adianta a gente ser uma bruxa malvada, que faz todas as maldades que uma boa bruxa má deve fazer . . . se no fim não há reconhecimento?

CIDADES SUBMERSAS

Quase todo mundo já leu algo sobre a Atlântida, a lendária cidade que teria sido tragada pelas águas do oceano. O que poucos sabem é que há histórias fantásticas de cidades submersas aqui mesmo no Brasil. Corre, na voz do povo, que essas cidades foram castigadas por serem orgulhosas, e que, às vezes, se ouvem cantos, gritos, clarins, rumores de festas e as vozes dos seus habitantes encantados.

O grande poeta brasileiro Olavo Bilac contava o seguinte: "A mais bela lenda de cidade encantada é amazônica. Na foz do rio Gurupi, a 9 milhas da cidade de Viseu, no Pará, existe um grande rochedo, com profunda gruta. É crença entre os povos que ali, sobre o rochedo, houve uma cidade, que foi por uma inundação arrastada para o fundo do rio: nas noites claras de luar ouve-se distintamente, lá embaixo, um rumor de vozes humanas e repiques de sinos. No sul, encontrei esta mesma lenda, ouvida em Santos, de pescadores de São Vicente".

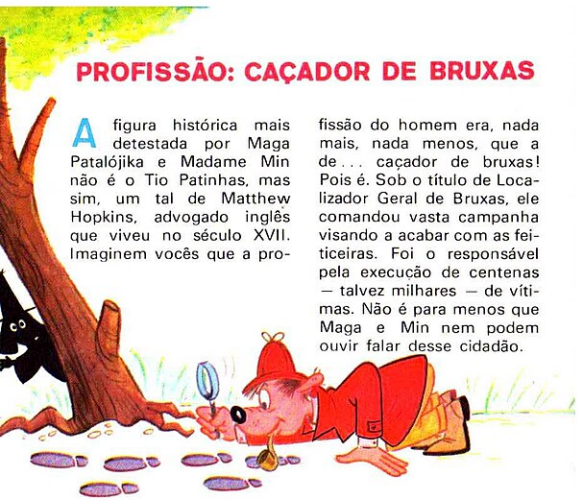
Outro escritor, Osvaldo Orico, fala de outra lenda, incrivelmente parecida: no Maranhão, no lago Uaçu, próximo ao rio Pindaré, existe outra cidade no fundo das águas, da qual se escutam vozes e bimbalhar de sinos.

Conta-se que no Pará há outra cidade submersa, Maiandéua, no rio do mesmo nome, onde se ouve o canto dos galos e rufar de tambores. No fundo do rio Madeira, no Amazonas, encontra-se outra cidade fantástica, submersa: Sapucaia-Oroca, que antes era habitada pelos índios muras. Segundo a lenda, eles ainda podem ser vistos, através das águas, dançando.

Mário de Andrade, outro notável escritor e estudioso do nosso folclore, conta outra crendice sobre cidades submersas. Diz ele que em Minas Gerais, na lagoa Santa, há uma catedral em seu leito. Na noite de Natal podem ser ouvidos seus carrilhões tocando e seus padres cantando.

A cidade teria sido "afogada" por Nosso Senhor, embora seus habitantes continuem vivendo ali... não é incrível? Mas são todas crendices do nosso povo e foram recolhidas por Luís da Câmara Cascudo, grande estudioso do nosso folclore.

PROFISSÃO: CAÇADOR DE BRUXAS



A figura histórica mais detestada por Maga Patalójika e Madame Min não é o Tio Patinhas, mas sim, um tal de Matthew Hopkins, advogado inglês que viveu no século XVII. Imaginem vocês que a profissão do homem era, nada mais, nada menos, que a de... caçador de bruxas! Pois é. Sob o título de Localizador Geral de Bruxas, ele comandou vasta campanha visando a acabar com as feiticeiras. Foi o responsável pela execução de centenas — talvez milhares — de vítimas. Não é para menos que Maga e Min nem podem ouvir falar desse cidadão.

O CONDE DE SAINT-GERMAIN

O conde de Saint-Germain é um dos maiores ídolos da Maga Patalójika. E ela tem bons motivos para ser sua fãzoca. O conde era considerado o homem do mistério do século XVIII. Afirmava ter 2 000 anos de idade e recordava — com detalhes — antigos acontecimentos históricos. Mestre em alquimia, contam que ficava invisível; que, depois da morte, continuou a se comunicar com os nobres franceses. Escreveu um tratado sobre ciências ocultas, mas destruiu-o antes de morrer.

APOLO

Apolo, um dos filhos de Júpiter, era uma das figuras mais prestigiosas do Olimpo, não somente por suas múltiplas atribuições, mas também por sua beleza. Deus do Sol, da música, da poesia e da profecia, era quem conduzia o carro do Sol, puxado por quatro cavalos maravilhosos — lenda que procurava explicar a trajetória aparente do Sol durante o dia.

Como deus da música, a figura de Apolo era sempre apresentada com uma lira. Na qualidade de deus da poesia e das artes, Apolo era o líder das musas, as deusas inspiradoras das artes, e fazia-lhes companhia nos montes Parnaso e Hélicon ou às margens da fonte Hipocrene, onde pastava Pégaso, o fabuloso cavalo voador em que costumava montar.

Como o deus da profecia, a Apolo foram consagrados muitos templos pelos antigos gregos.

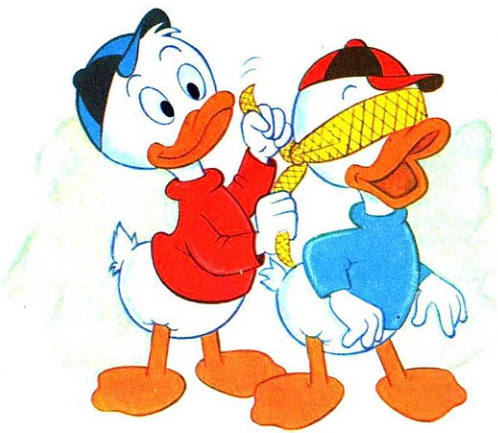
FAÇA SUA MÁGICA
TELEPATA DE FESTINHA

Aqui está um truque legal às pampas para você apresentar, numa festinha, aos seus amigos.

O NÚMERO

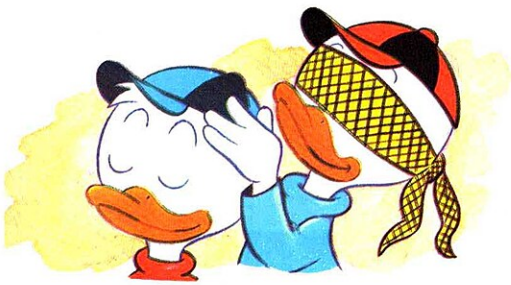
Depois que todo mundo já tiver "enchido a cara" de bolo, você chega ao meio do salão e diz, com a maior cara-de-pau do mundo, que vai fazer uma demonstração de telepatia. Aí você explica que vai adivinhar o número escolhido por alguém. De que forma? Recebendo "ondas mentais", você dirá. Então, você apresentará o seu ajudante ao público. E a sessão de "telepatia" tem início.

Você fica no meio do salão e deixa que seu ajudante tape seus olhos com um lenço.



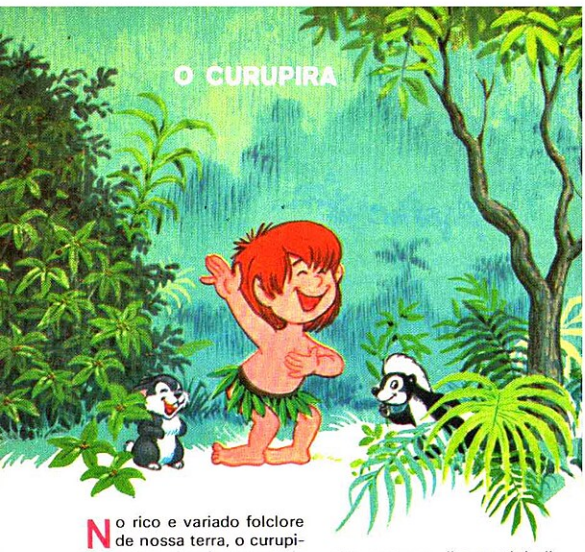
Depois, seu ajudante se afasta e pede para algum dos presentes dizer um número de 1 a 10, baixinho, no ouvido dele. Esse será o número que você, "o telepata", terá de adivinhar.

A seguir, o ajudante volta para perto de você e senta-se numa cadeira, voltado para o público, fechando os olhos. Você se aproxima e, sem dizer palavra, põe as mãos sobre as têmporas dele, para "receber as ondas mentais" (**têmporas** são as partes laterais da cabeça, entre a orelha e o olho, onde ficam as costeletas). Logo depois, você anuncia a todos qual foi o número que a outra pessoa tinha pensado. (Grandes aplausos etc., que você agradece com um sorriso magnânimo, superior.)



O TRUQUE

Eis como essa "telepatia" é feita: quando você coloca as mãos nas têmporas do seu ajudante, ele deverá apertar os dentes e os maxilares o número de vezes necessário para indicar o número que a outra pessoa pensou. (Seu ajudante fará isso sem movimentar a boca, é claro, para que ninguém perceba.) Pois bem: quando ele apertar os dentes, você perceberá facilmente o movimento das têmporas, "adivinhará" qual foi o número pensado e aguardará **palmas.** Se errar, não fique aguardando **palmadas.** Mude de ramo, que isso de "telepatia" não é com você.

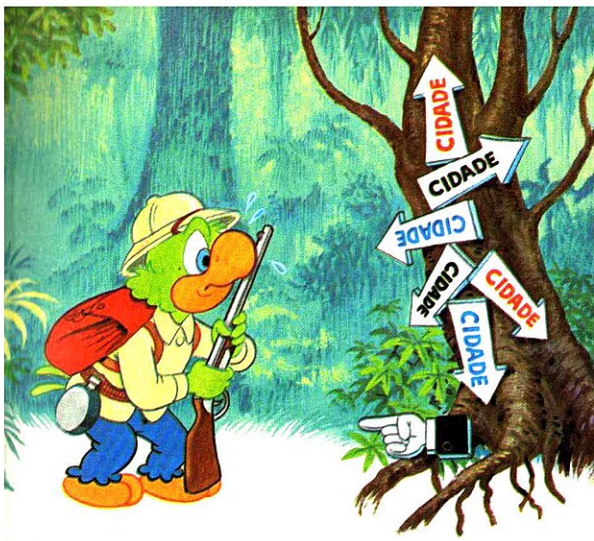


No rico e variado folclore de nossa terra, o curupira é uma das figuras mais fantásticas e curiosas. Seu nome vem de **curumi** = menino, e **pira** = corpo, ou seja: **corpo de menino.** Ele tem corpo de anão, cabeleira vermelha, pés ao contrário, os calcanhares para diante.

Em 1560 o curupira já era mencionado pelo padre Anchieta. Segundo ele, os índios acreditavam que o curupira atacava as pessoas no mato, e por isso eles deixavam presentes pelo caminho: penas de aves, flechas, etc. para o "monstrinho" não lhes fazer mal.

O curupira era considerado uma espécie de demônio da floresta, e toda vez que um caçador desaparecia, logo diziam que era coisa do curupira. Quando alguém se perdia na selva ou ouvia ruídos assustadores, era coisa do curupira. Ele era considerado o senhor dos animais, protetor das árvores e gostava de enganar os caçadores para salvar a caça.

Conforme a região, o curupira muda de aspecto. No



rio Solimões, por exemplo, ele é assim: orelhas enormes, dentes azuis ou verdes . . . lindo, não?

O curupira engana os caçadores e viajantes despistando-os com assobios e dando sinais falsos. Se o caçador quiser ficar de bem com ele, deve fazer um "contrato": o curupira lhe dará armas certeiras e, em troca, o caçador terá de dar-lhe alimentos. Mas . . . atenção! Sem pimenta nem alho, que o curupira não suporta. E se o caçador não cumprir o combinado, o curupira se vinga, fazendo-o perder-se na floresta.

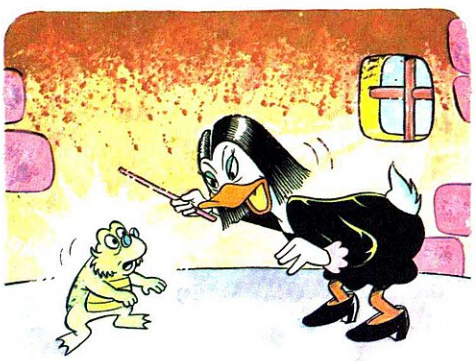
Agora, note como esse duende de nossas matas lembra Diana, a deusa da floresta e da caça dos antigos gregos. Isso acontece freqüentemente nas lendas de todos os povos, quando as mesmas coisas são simbolizadas por deuses equivalentes. O que muda é só o aspecto do ser mitológico, de acordo com a cultura e os costumes de cada povo.

O DIA EM QUE TIO PATINHAS VIROU SAPO

Certo dia, Tio Patinhas dedicava-se a um dos seus passatempos favoritos: contar dinheiro. Seus outros passatempos você já conhece, não? Se não conhece, tome nota: nadar em dinheiro, colecionar dinheiro, escovar dinheiro, lustrar dinheiro ... Como se vê, uma diversão bem variada.

Ora, Tio Patinhas sempre encerra a contagem de sua fortuna com chave de ouro, isto é, com sua moedinha da sorte, a moeda n.º 1. E Maga Patalójika soube disso. Então, que fez a danada? Preparou uma violenta poção mágica para enfeiticar o rico pato. Misturou cinco dúzias de bigodes de morcego, uma pitada de pó de escorpião e 100 gramas de urtiga liofilizada. Assim que Tio Patinhas retirou a moeda n.º 1 do cofre, Maga, que estava à espreita, invadiu o escritório, montada em sua vassoura voadora. Fez um vôo rasante sobre o pobre rico pato e tacou-lhe um punhado daquele pó terrível: puf! E Tio Patinhas virou sapo. Mas um sapo gozado, de suíças e óculos na ponta do focinho. Aí a Maga entrou com seu jogo:

— É isso aí, bicho! — disse ao bicho, isto é, ao sapo. — Você vai me entregar sua moeda n.º 1, se não quiser ser sapo o resto da vida!



O Tio-sapo-Patinhas tentou protestar, mas nisso a campainha tocou: era o Donald chegando. Maga, temendo ser descoberta, deu no pé, isto é, na vassoura. Assim que entrou e viu aquele sapo feioso, Donald atirou-o pela janela, e ainda disse para o infeliz:

Sem saber o que fazer, o pobre sapo-Patinhas foi pulando, pulando, até que avistou a casa da Margarida. Saltou então pra dentro da sala de visitas. Quando Margarida entrou na sala, o sapo tentou explicar-lhe o que havia acontecido, mas só saiu um mísero e sapífero "croac" da sua boca. Nem falar o coitado do ex-Patinhas podia!

Margarida, ao avistar o bicho, deu aquele "gritinho discreto" que as mulheres costumam dar quando avistam um bicho horroroso. Aí foi a vez do sapo assustar-se. Apavorado, saltou pela janela e foi cair no quintal.

Acontece que os sobrinhos do Donald estavam ali, jogando bolinha de gude. Ao verem o sapo, acharam o bicho bacaninha. Esqueceram as bolinhas e começaram a brincar com o sapo, sem suspeitar que aquele era um sapo diferente dos outros, era um sapo quaquilionário, dono da maior fortuna do mundo.

Quando Margarida viu os meninos com o sapo, deu novo "gritinho discreto" e ordenou-lhes que largassem o monstrinho.

Ao que os meninos responderam:

— Mas, tia Margarida, nós gostamos dele!

Ao dizerem essas palavras, deu-se uma explosão e ... o sapo voltou a ser o Tio Patinhas. Maga Patalójika, que a tudo assistia de uma árvore, rosnou de raiva: os meninos haviam pronunciado justamente a frase que quebraria o encanto: "nós gostamos dele". É muito azar para uma só bruxa, não?

PARACELSUS

Se você pensa que a inventora do espelho mágico foi a madrasta-bruxa de Branca de Neve, está enganado. No fim da Idade Média um mago germânico se tornou conhecido por seu espelho mágico. Falamos de Paracelsus, cognome de Theophrastus Bombastus von Hohenheim. (Isso é que é nome de mago, hein?)

Paracelsus viveu, mais ou menos, de 1490 a 1541. Era mago, alquimista, químico, astrólogo e médico. (É interessante notar como todas essas ocupações viviam misturadas entre si, naquela época.) Ele percorreu a Europa, pondo em prática seus métodos de cura, sempre pessoais e fora do comum. Com sua vasta erudição, deixou muitas obras sobre medicina e ciências ocultas,

além de ter promovido o uso de inúmeros remédios. Paracelsus via no ocultismo nada menos que o meio de se alcançar a perfeição humana.

Seu espelho mágico destinava-se a prever o futuro, tendo o sábio chegado a dar a "receita" para se fabricar o espelho. Mas até hoje ninguém ficou sabendo se a tal receita de Paracelsus funcionava de verdade.

A TERRA DA MAGIA

"São Paulo dá café, Minas dá leite e a Vila Isabel dá samba", já dizia o grande sambista Noel Rosa. Pois saibam que já houve uma terra famosa na Antiguidade porque dava ... bruxas! Isso mesmo: bruxas, magos, necromantes (adivinhos), enfim, tudo que é tipo do agrado da Maga Patalójika.

Essa região era a Tessália, ao norte da Grécia, e todos os estudiosos da magia negra parece que faziam seu vestibular e adquiriam prática ali ... O dramaturgo Sófocles menciona os poderes dos magos da Tessália, e os poetas Virgílio e Ovídio apontavam a Tessália como o berço da feitiçaria.

CUPIDO E PSIQUÊ

Aquele anjinho travesso, que aparece nas histórias em quadrinhos "flechando" os corações dos apaixonados, não é bem um anjinho. É Cupido, o deus grego do amor. Cupido (ou Eros) era filho de Marte e de Vênus. Conta a lenda que Psiquê (a Alma) se apaixonou por ele e foi retribuída, com uma condição: Cupido não queria que Psiquê soubesse quem ele era. Mas Psiquê tanto insistiu, que ficou sabendo. Vênus, a mãe de Cupido, soube da história e não gostou: perseguiu Psiquê até causar-lhe a morte. Mas Júpiter, o deus dos deuses, ficou com pena de Cupido e tornou Psiquê imortal. Assim, os dois puderam reunir-se novamente e foram felizes para sempre.

LEIS CONTRA A FEITIÇARIA

Desde tempos remotos, a prática da feitiçaria era condenada pelas leis dos povos civilizados. As feiticeiras eram consideradas sacerdotisas do demônio, propagadoras das forças do mal.

Já o Velho Testamento proibia a prática da magia negra. Saul, o primeiro rei de Judá, promulgou uma lei contra feiticeiras e bruxas. O Deuteronômio (o quinto livro da Bíblia, atribuído a Moisés) no capítulo 18, versículos 10-12, censura os magos, astrólogos, bruxas e necromantes. No Egito e na

Grécia da Antiguidade a magia negra foi posta fora da lei, e severas penas eram previstas para sua prática. Desde a lei das Doze Tábuas (século V a.C.), a feitiçaria era também proibida em Roma. Até mesmo o imperador Alexandre Severo (século III d.C.), que consultava magos e lhes pagava salários, condenava publicamente a magia negra.

A despeito das leis cada vez mais severas, a feitiçaria campeava na Idade Média. Muitos acusados foram submetidos aos **ordálios**, também conhecidos como **juízos de Deus**, provas pelas quais se pretendia confirmar ou desmentir uma acusação.

Já na Inglaterra dos séculos XVI e XVII, novas leis passaram a ser aplicadas, com extremo rigor, e muitas bruxas (ou mulheres acusadas de praticar feitiçaria) foram condenadas a penas capitais. Henrique VIII baixou uma lei, em 1542, contra "invocações mágicas, feiticeiras, bruxarias e encantamentos". No reinado da rainha Elizabeth I, uma lei de 1563 prescrevia penas proporcionais à gravidade da feitiçaria praticada. Em 1604, o rei Jaime I promulgou nova lei contra as Magas Patalójikas do país.

ANIMAIS SAGRADOS

Vocês já viram que, no velho Egito dos faraós, o gato era sagrado, dedicado à deusa Bast. Mas havia muitas outras divindades sob forma animal. O deus de olhos onividentes (que enxergavam tudo) era o falcão Anúbis. O deus solar de Mênfis era o touro Ápis. Íbis, ave pernalta e aquática, era uma divindade associada com as enchentes do Nilo, que fertilizavam as terras egípcias.

Na Grécia houve época em que o cão era consagrado à deusa Diana, e o mocho à deusa Atena (Minerva).

Na Índia, até hoje as superstições populares conservam divindades sob a forma de animais. Assim é que a vaca é considerada sagrada e passeia tranqüilamente pelas estradas e ruas do país.

NOSTRADAMUS SABIA DAS COISAS

Nostradamus foi o mais célebre vidente, depois dos profetas bíblicos. Nasceu na França e viveu de 1503 a 1566. Seu nome real era Michel de Notredame, que ele latinizou para Nostradamus. É considerado também o maior astrólogo de todos os tempos. Era médico, inicialmente. Produzia seus próprios remédios e já tinha renome por esse trabalho.

Mas, quando publicou seu livro de profecias **(Séculos)**, ficou célebre em toda a Europa. Ele previra com grande antecedência a morte violenta de Henrique II, rei de França. Aí, todos os monarcas começaram a requisitar seus serviços, pagando-lhe regiamente e prestando-lhe homenagens.

Nostradamus achava que seu dom de profetizar vinha de Deus, que o transmitia a certos homens por intermédio dos anjos. Ele afirmava também que o futuro podia ser conhecido através de três processos: 1) inspiração divina; 2) boa disposição da alma, para poder receber essas mensagens; 3) influência dos astros sobre a Terra e os seres humanos.

AS PROFECIAS DE NOSTRADAMUS

Foram inúmeras, não caberiam todas aqui. Vamos só citar algumas das mais famosas:

— Ele previu, com duzentos anos de antecedência, e com pormenores, a Revolução Francesa, inclusive a fuga do rei Luís XVI, que trocou sua roupa por outra de cor cinza, com a qual foi levado à guilhotina.

— Profetizou a vida inteirinha de Napoleão, desde o nascimento na Córsega, até o seu fim na ilha de Santa Helena. E isso foi escrito 250 anos antes! Previu até a duração do governo de Napoleão, que seria de catorze anos.

— Com 350 anos de antecipação, o profeta disse que iria acontecer a Primeira Guerra Mundial e que os Estados Unidos nela entrariam no mês de fevereiro, o que de fato ocorreu.

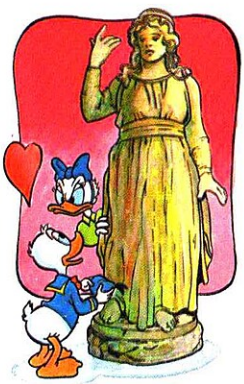
— Previu que depois dessa guerra surgiria na Alemanha "um ditador, mas não nascido na Alemanha". Foi o que aconteceu, com a subida de Adolf Hitler (que era austríaco) ao poder.

Aqui entre nós: vocês já pensaram se houvesse loteria esportiva no tempo de Nostradamus? O homem faria treze pontinhos toda semana (se ele quisesse), não tenham dúvidas!

VÊNUS

Vênus (ou Afrodite) era a deusa grega da beleza, nascida das espumas do mar. Logo após o nascimento, foi levada para o Olimpo, onde os deuses a acharam tão bela que todos a quiseram por esposa. Quem a conquistou foi Vulcano, como prêmio por ter forjado os raios com que Júpiter venceu os Titãs. Vulcano, porém, era feio e disforme, e Vênus acabou por separar-se dele. Ela teve um filho: Cupido, o deus do amor.

Vênus andava sempre acompanhada das Graças, dos Risos e dos Prazeres, e as suas festas eram as mais badaladas entre os deuses.



VULCANO

Vulcano, filho de Júpiter e Juno, era o deus do fogo. Morava ora no Olimpo, ora no interior do Etna, um vulcão da Sicília, onde cuidava das forjas dos deuses e preparava raios para Júpiter. Era feio e coxo porque, quando criança, tinha sido atirado do Olimpo abaixo. Mas nas suas fornalhas era rei: com o auxílio dos ciclopes forjava belas obras para os deuses e heróis: o carro do Sol de Apolo, a couraça de ouro de Hércules, a armadura e o escudo de Aquiles, etc. Mas a sua obra-prima foi Pandora, estátua que ele esculpiu e à qual deu vida, transformando-a na primeira mulher da Terra.

LENDAS SOBRE FLORES

A ROSA-DE-JERICÓ

Curiosa lenda cerca a chamada rosa-de-jericó, também conhecida como flor-da-ressurreição. Dizem que ela é assim chamada por ser dotada da singular propriedade de murchar e depois tornar a florescer. Conta a lenda que a rosa-de-jericó nasceu aos pés da Virgem Maria quando ela fugia de Belém com José, levando o Menino Jesus. A roseira continuou a florir enquanto Jesus viveu. Quando ele foi crucificado, as rosas murcharam. Mas, assim que Cristo ressuscitou, as rosas também reviveram, voltando a florir.

O CRISÂNTEMO

Conta-se que certa vez, num país distante, numa véspera de Natal, um camponês encontrou um menino caído na neve. Levou-o até sua casa e ali cuidou dele, fazendo-o passar a noite de Natal com sua família. No dia seguinte, o menino disse-lhes que era Jesus e desapareceu. Mais tarde, o camponês passou pelo local onde recolhera o menino e teve uma surpresa: ali haviam nascido belíssimas flores. Levou um punhado delas para casa e sua mulher deu-lhes o nome de crisântemos, que significa "flores de ouro".

O ENCANTADOR DE SERPENTES

Uma das figuras que mais intrigam o visitante da misteriosa Índia é o **encantador de serpentes.** Sentado no chão, com sua cabeça envolta num turbante, ele se apresenta rodeado de vários cestos de vime. Em cada um dos cestos está uma serpente, que geralmente é a terrível **naja,** a preferida para esse tipo de demonstração hipnótica. A naja era, inclusive, cultuada como uma divindade, na Índia e no Egito dos antigos. Note-se que é uma cobra venenosa, ágil e perigosa.

No entanto, munido de uma simples flauta, o encantador mantém o bicho sob controle. Como faz ele isso? Bem, primeiramente, ele destapa os cestos que contêm as serpentes. Empunha então a flauta com a mão esquerda e usa a direita para golpear as najas até deixá-las irritadas. Elas se erguem rapidamente, soltando o característico assobio, ameaçando atacar o encantador. É a maneira com que ele costuma fazer **suspense,** pois no instante em que as cobras vão atacá-lo, o homem começa a tocar a flauta. E então . . . até parece milagre! Ao ouvirem o som envolvente da flauta, as serpentes vão, pouco a pouco, empinando o corpo e passam a olhar fixamente para o tocador.

E elas permanecerão nessa posição enquanto o encantador continuar tocando sua flauta. Ele poderá até bater nelas outra vez, mas elas nada farão contra ele: estão hipnotizadas. Embora sua postura seja de ataque, isso não acontecerá. As serpentes estarão numa espécie de êxtase, sob o domínio total da música. Somente quando o encantador pára de tocar é que as cobras saem do estado hipnótico e vão se enroscando de novo até recolher-se dentro de suas cestas, quietinhas, quietinhas!

ABRE-TE, SÉSAMO!

Era pronunciando essas palavras mágicas que Ali Babá, um herói dos contos árabes das **Mil e Uma Noites,** conseguia penetrar na caverna indevassável dos quarenta ladrões, onde estavam guardados fabulosos tesouros. À ordem da frase mágica, uma grande porta de pedra se abria no paredão de rocha, dando passagem a Ali Babá rumo ao lugar dos tesouros.

Sésamo (em árabe, **semsen**; em grego, **sésamon**; em latim, **sesamum**) é o mesmo que gergelim, aquela sementinha muito usada pelos árabes para fazer óleo, doces e outros alimentos deliciosos.

O MONSTRO DO LAGO NESS

Uma das mais extraordinárias lendas que ainda sobrevivem em nosso tempo é a do monstro do lago Ness. Esse lago fica na Escócia e já em 1810 as crianças eram avisadas para não brincar em suas margens porque o monstro poderia aparecer. Em 1880 um mergulhador trabalhava num navio afundado no lago. De repente, deu de cara com o monstro, que nadava sob as águas. No início, julgou-se que tudo aquilo eram lorotas inventadas para atrair mais turistas à cidade. Com o tempo, porém, surgiram tantos testemunhos sobre a existência do bicho que, após a Segunda Guerra Mundial, o assunto passou a merecer a atenção dos estudiosos.

As descrições do monstro aproximam-no de uma salamandra gigantesca que poderia ter até 15 metros de comprimento. Em 1960 Tim Disdale filmou o monstro a 1300 metros de distância, e a R.A.F. (Real Força Aérea britânica) considerou o filme autêntico. Ainda há quem ache tudo isso uma bobagem, mas o cientista Maurice Burton, por exemplo, pensa que nos 225 metros de profundidade do lago Ness pode muito bem haver um réptil sobrevivente de uma espécie — o plesiossauro — que teria desaparecido da Terra há 70 milhões de anos.

PAJÉ E PAJELANÇA

Os índios não têm médicos nem consultórios como os homens da cidade. Então, quem é que trata das suas doenças? O feiticeiro, ou **pajé,** como é conhecido na língua dos índios tupis.

Só que o pajé não trabalha como o médico, é claro. Ele tem o seu método próprio. E esse método chama-se **pajelança,** ou seja, todo o ritual que ele pratica para conseguir as fórmulas mágicas para curar o doente. E ele obterá essa cura por meio do espírito "encantado" de homens e animais, conforme nos explicam os estudiosos Luís da Câmara Cascudo e Renato de Almeida.

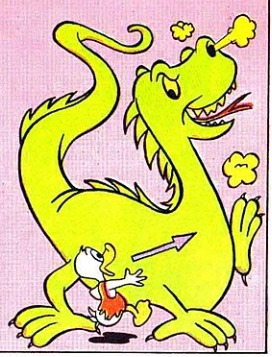
Muitas pajelanças são baseadas na **zoolatria,** isto é, o culto ou adoração de animais. As tribos do norte

do Brasil acreditam que baixam do céu, por uma corda, alguns seres fantásticos para fazer a cura. São eles: o jacaretinga, a mãe-do-lago, a cobra grande e outros. Os doentes ficam à espera, enquanto o pajé faz seu trabalho. Ele e seus acompanhantes bebem tafiá, uma bebida para "esquentar".

Aí um daqueles bichos fantásticos se encarna no pajé, isto é, entra em seu corpo. O pajé pergunta então como é a cura para o mal e, conforme as indicações, vai fazendo benzeduras, passes mágicos e defumações. Se o bicho não sabe a cura, indica outro bicho que sabe. Aí o pajé despacha o primeiro bicho e procura encarnar o outro, o entendido. Então acontece uma coisa engraçada: o novo bicho, ou seja, o seu espírito, às vezes quer dançar e divertir-se antes de fornecer a cura... e o pajé sai dançando e pulando, na imitação do bicho brincalhão.

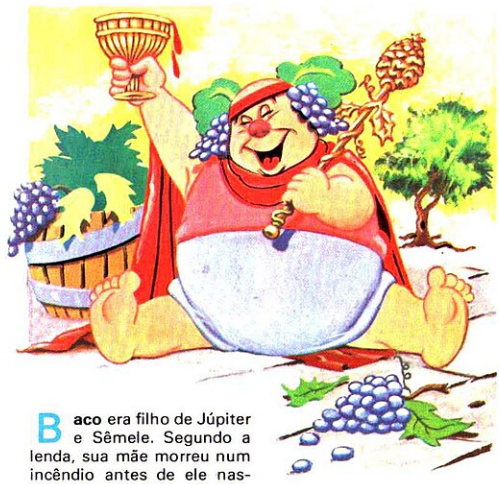
Em geral, o "remédio" usado é a **puçanga,** uma bebida mágica. Tanta feitiçaria e tão pouco remédio explica-se pelo seguinte: para o índio, a doença não é uma coisa natural, mas algo provocado por um poder maléfico que só poderá ser anulado por outro poder maior.

QUEM TEM MEDO DO DRAGÃO?



Se um monstrengo vivo, meio lagarto, meio cobra, de olhos ferozes e faiscantes, aparecesse de repente na sua frente, bufando e soltando fogo pelas narinas? Que susto, não? Pois esse bicho, o dragão, fazia "misérias", sob diferentes formas, nas antigas mitologias, aterrorizando os pobres mortais. O dragão europeu assemelhava-se mais a uma cobra gigantesca e era sempre um vilão, um monstro temido. Já o dragão chinês lembrava um crocodilo e não tinha maus bofes como o europeu, representando o bem.

BACO, O DEUS DO VINHO



Baco era filho de Júpiter e Sêmele. Segundo a lenda, sua mãe morreu num incêndio antes de ele nascer, mas Júpiter salvou-o milagrosamente. Depois, já crescido, ele ajudou o pai na luta contra os Titãs, os gigantes inimigos de Júpiter. No calor do combate, Júpiter animava o filho, exclamando: **Evohe, Bacche! Evohe!** (Coragem, Baco! Coragem!)

Esta expressão veio a ser posteriormente a divisa das **bacantes,** sacerdotisas do culto de Baco.

Conta-se que esse deus ensinou a agricultura aos homens no Egito, tendo sido o primeiro a plantar a videira. Era por isso adorado como o deus do vinho. Era representado ora sobre um coche puxado por tigres ou panteras, ora com um copo numa das mãos, mas sempre empunhando o **tirso,** a insígnia que consistia numa haste encimada por uma pinha e ornada com hera e galhos de videira.

A PRAGA DE SETE ANOS

Frustradas todas as tentativas de arrebatar a moeda n.º 1 do Tio Patinhas, Maga Patalójika descobriu, casualmente, que Alice, uma feiticeira romana do tempo dos Césares, havia conseguido uma poderosa fórmula mágica, a da **praga de sete anos.** Era só preparar a poção segundo a fórmula, lançá-la contra a pessoa visada e rogar a praga, e a vítima da feitiçaria teria um atraso de vida, ininterruptamente durante sete anos. Todo esse tempo a pessoa atingida só teria azar, desgraças, e não iria para a frente. Se fosse rica, acabaria na miséria. Se fosse pobre, então...

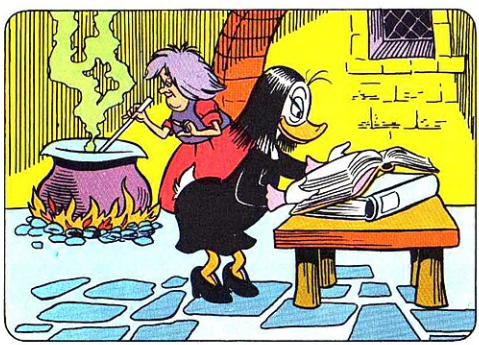
Com a praga de sete anos, Maga poderia obrigar o pato mais rico do mundo a entregar a ela a preciosa moeda da sorte. Assim, após longas e cansativas buscas, Maga conseguiu, com a ajuda de Madame Min, encontrar finalmente a velha fórmula mágica que se perdera há séculos. Estava num livrão velho e embolorado na biblioteca histórica das bruxas.

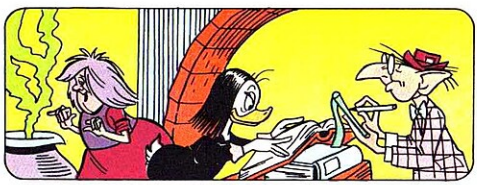
— Dê-me isso, Carlota! — disse Maga, nervosa, querendo arrebatar o calhamaço das mãos da bruxa bibliotecária.

— Calminha aí, menina! — ralhou Carlota, afastando as mãos de Maga. — Não vá com tanta sede ao pote que você se engasga! Antes devo prevenir vocês duas de um detalhe: a praga de sete anos só pode ser empregada **uma única vez** por uma bruxa! Se cometerem um enganó, vocês não terão uma segunda chance. Agora, podem levar o calhamaço, mas tratem de devolvê-lo no prazo, senão terei de lhes aplicar uma multa!

De posse do livro, Maga e Min voltaram rapidamente ao velho castelo mal-assombrado no bosque, imprimindo a velocidade máxima à vassoura voadora. Madame Min levou o caldeirão de água a ferver no fogo, enquanto a Maga, trêmula de emoção, abria o velho calhamaço na página que continha a fórmula da maldição.

Nisso entrou ali um repórter do "Jornal dos Duendes" querendo entrevistar as bruxas para a coluna "A Bruxa da Semana". Ao mesmo tempo que lia a receita para Madame Min, que mexia o caldo onde fervia a poção mágica, Maga foi respondendo.





— Está fervendo, Maga! — disse Min, sem tirar os olhos do caldeirão. — Quantas unhas de dragão acrescento agora?

— Quantas bruxas moram aqui? — perguntou o repórter.

— Só duas! — respondeu Maga.

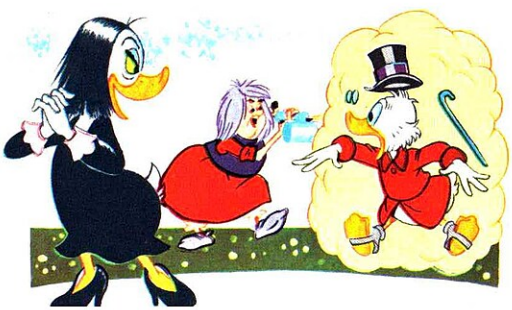
— Só duas unhas de dragão? — estranhou Min. — A dose me parece fraca, mas, se é assim, vá lá. E quantos pés de lagarto?

— Quantos quartos tem este castelo? — tornou o repórter.

— Quarenta e oito ... com o calabouço - informou Maga.

— Quarenta e oito pés de lagarto? — admirou-se Min. — Isso é estoque para a vida inteira!

Após várias conversas desencontradas assim, o duende-repórter foi embora. As bruxas esperaram mais algum tempo, até que a poção mágica ficou pronta. Puseram o líquido numa bomba de inseticida e dirigiram-se à caixa-forte do Tio Patinhas. Calhou de o rico pato estar saindo da fortaleza. As duas aproximaram-se de surpresa e Madame Min pulverizou toda a carga de poção na vítima.



— QUAC! As bruxas! — espantou-se o quaquilionário.

— Você está em meu poder! — disse Maga, rogando a praga de sete anos. — A grande praga vou rogar! Sua riqueza irá morrer, sua sorte em mim virá parar!

Mas, surpreendentemente, o rico pato assumiu as feições de um bruxo enfurecido e "contra-encantou" as feiticeiras.

O poder mágico de que ele ficou possuído era tão grande que o feitiço virou contra as feiticeiras. Maga e Min, enfeitiçadas, retornaram obedientemente ao castelo. Algo tinha saído errado no preparo da praga.

Quando, mais tarde, passou o efeito do encantamento, as bruxas discutiram feio, em altos brados, acusando-se mutuamente do fracasso.

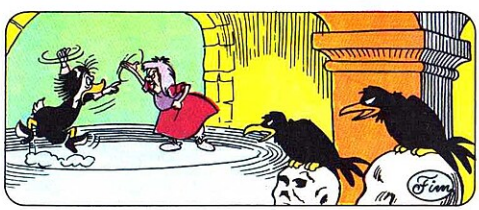
— **SUA BURRA!** — berrava Maga. — Você errou no preparo da poção!

— A culpa é sua! Em vez de me ditar a receita da poção, você ficou atendendo aquele repórter idiota!

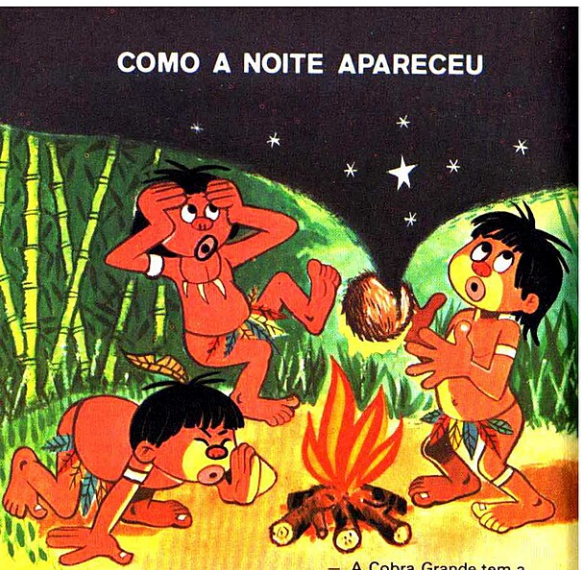
Num canto, os corvos Perácio e Laércio assistiam à briga e olhavam-se, rindo pelo canto do bico.

— Parece que a história da grande praga acabou é num grande fiasco, hein? — comentou Perácio, piscando para o companheiro.

— Pois é — concordava Laércio. — Quando é que essas bruxas erradas vão aprender que não levarão vantagem atacando o velho Patinhas?



COMO A NOITE APARECEU



O índio brasileiro tem uma bonita história para explicar como surgiu a noite, segundo nos conta o general Couto de Magalhães, estudioso de assuntos indígenas.

No princípio não existia a noite: ela estava adormecida no fundo das águas. Um dia, a filha da Cobra Grande (uma cobra gigantesca e fantástica, que os índios acreditavam habitar o rio Solimões) disse ao marido:

— A Cobra Grande tem a noite. Manda buscá-la, pelo grande rio.

O marido chamou três criados e eles receberam uma ordem da moça: ir até a casa da Cobra Grande buscar um caroço de tucumã[1].

Os criados partiram e, quando chegaram à casa da Cobra Grande, ela lhes deu um caroço de tucumã, todo fechadinho, e disse:

— Aqui está. Podem levá-lo. Mas não o abram de jeito nenhum!

Os criados iniciaram a viagem de volta. Mas no caminho começaram a ouvir um barulho dentro do coco de tucumã: cri-cri . . . ram-ram . . . Era o coro dos grilos e sapos noturnos.

Os três criados ficaram curiosos. Um deles, então, sugeriu:

— Vamos abrir o coco pra ver que barulho é esse?

Os outros não concordaram. Continuaram a viagem de volta e o barulho dentro do coco prosseguia. Até que eles não agüentaram mais de curiosidade e resolveram abrir o coco. Acenderam uma fogueira e com ela derreteram o breu que fechava o coco. Aí, abriram o coco e . . . tudo escureceu!

Lá em sua casa, notando a escuridão que tomou conta de tudo, a filha da Cobra Grande disse ao marido:

— Eles soltaram a noite. Agora temos de esperar que amanheça.

Quando ela viu a estrela d'alva, comunicou ao marido:

— O dia está nascendo. Precisamos separar o dia da noite.

Então ela fez um pássaro, o cujubim[2], e lhe disse:

— Você terá de cantar sempre que o dia estiver chegando.

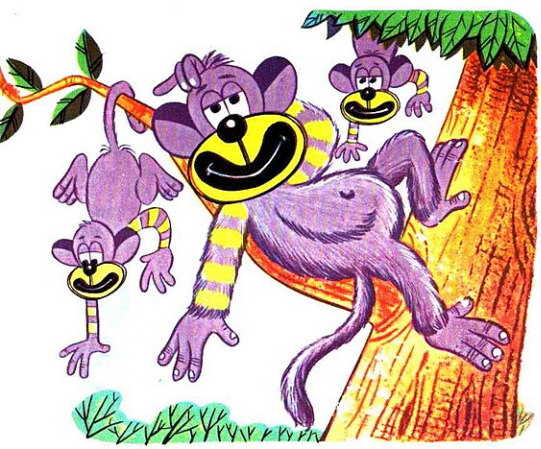
Também fez o inhambu[3] e mandou que ele cantasse pela noite e pela madrugada. Assim, até hoje, todos os pássaros têm horas certas — do dia ou da noite — para cantar e alegrar a natureza.

Por fim os três criados chegaram à casa da filha da Cobra Grande e seu marido lhes disse:

— Vocês foram desobedientes. Abriram o coco de tucumã e soltaram a noite. Como castigo, andarão para sempre pelos galhos das árvores, como macacos.

Assim surgiram aqueles macacos de boca preta e risca amarela no braço, particularidades que, segundo a lenda dos índios, são os sinais do breu que fechava o coco de tucumã, deixando essas manchas neles ao ser derretido.

(1) Gen. Couto de Magalhães - "O Selvagem" - série "Lendas Tupis".
(2) Pássaro amazônico semelhante à jacutinga ou ao jacu do sul.
(3) Ave rasteira muito conhecida no interior do Brasil.



CENTAUROS, SÁTIROS E FAUNOS

A mitologia grega era rica em divindades monstruosas. Os **centauros** habitavam a Tessália, no norte da Grécia, e andavam armados de clava, mas eram também muito hábeis no manejo do arco e flecha. Seu corpo era metade homem e metade cavalo. Embora selvagens na maioria, eram, porém, geralmente amigos dos homens.

Na festa de casamento de Pirítoo, rei dos lapitas, outro povo monstruoso, alguns centauros provocaram desordens que degeneraram num conflito, após o que foram exterminados.

Os **sátiros** eram divindades inferiores, seguidores de Baco, o deus do vinho e da alegria. Seu corpo era peludo, metade homem e metade bode; na cabeça humana destacava-se um par de chifres. Habitavam os bosques e montanhas. De gênio alegre, gostavam de dançar e brincar, correndo atrás das ninfas e pregando-lhes peças.

Os **faunos,** divindades semelhantes aos sátiros, tinham também corpo de bode. Em matéria de fealdade, da mesma forma empatavam com os sátiros. Tinham, porém, uma grande qualidade: protegiam os animais.

DUAS FEITICEIRAS DO BARULHO

Maga Patalójika, diplomada em bruxaria aplicada pela Faculdade de Ciências Ocultas e Letras Apagadas de Bruxópolis, julga-se a maior feiticeira do mundo. Seu maior orgulho, porém, é considerar-se descendente de Circe, a grande feiticeira do tempo em que os deuses conviviam com os homens. E na procura de maiores poderes mágicos, Maga estudou também os truques inventados por Medéia, outra feiticeira tristemente famosa. Mas quem eram Circe e Medéia? É o que veremos.

CIRCE

Na mitologia greco-romana, Circe era filha do Dia e da Noite. Segundo outros, era filha do Sol e da ninfa Perséis, famosa mágica. Começou por fazer estripulias com o próprio marido, que era o rei dos sármatas. Circe era tão ruim que envenenou o coitado. Por isso, foi expulsa do seu país e passou a morar na ilha de Eéia. Um belo dia, o herói grego Ulisses, na viagem de regresso da guerra de Tróia, foi parar na ilha de Circe. Vocês sabem o que a peste fez? Para não deixar que Ulisses fosse embora, ela transformou os companheiros do herói em porcos. Para isso ofereceu um licor mágico aos guerreiros. Sem desconfiar de nada, todos tomaram a poção mágica e se deram mal; menos Ulisses, que não foi na conversa da bruxa. No fim, Ulisses perdeu a paciência e obrigou Circe a desfazer o encanto e deixá-los partir sãos e salvos.

MEDÉIA

Medéia também não era flor que se cheirasse. Perversa bruxa da mitologia greco-romana, conhecia o segredo de muitas ervas mágicas e sabia renovar a mocidade e tornar os guerreiros invulneráveis. Seu gênio era violento, como o de Circe. Casou-se com Jasão, o grande herói da conquista do velo de ouro pelos argonautas. Medéia tinha dado a Jasão uma espécie de erva para adormecer o dragão que guardava o velo de ouro. Mas, depois, Jasão apaixonou-se por Creusa, filha do rei de Corinto, abandonando Medéia. Pra quê?! Furiosa, Medéia mandou a Creusa um lindo vestido mágico que queimou a coitada...

A MULA-SEM-CABEÇA

Certa noite, no sítio da Vovó Donalda, Donald viu um vulto que saía das cocheiras.

Donald conhecia a lenda da mula-sem-cabeça, uma das mais incríveis do Brasil. Imaginem vocês que ela corre pelas estradas ou campos nas noites escuras, soltando fogo . . . pelos olhos e relinchando! Não é gozado? Se não tem cabeça, como é que faz tudo isso? (São coisas "patalójikas" . . .)

Dizem que às vezes ela chora feito gente e, se alguém conseguir tirar o freio de ferro de sua cabeça(?), surgirá em seu lugar uma mulher triste e arrependida. É que ela foi transformada na mula-sem-cabeça como castigo por um mal que fez. Nas noites de quinta para sexta-feira ela se converte na mula-sem-cabeça. O encanto só terminará se alguém tirar sangue da coitada da mula . . . nem que seja só com uma alfinetadazinha.

A NOITE DAS BRUXAS

Halloween (pronuncia-se "hélouín") é a véspera do dia de Todos os Santos, ou seja, a noite de 31 de outubro. Segundo uma velha lenda dos druidas — sacerdotes dos celtas, povo que antigamente habitava a Inglaterra e a França —, nessa noite todas as bruxas e demônios se reúnem e os espíritos dos mortos vagueiam livremente, ocorrendo então a chamada festa das bruxas.

O temor que inspirava essa data foi esquecido com o tempo, e hoje o **Halloween** é a maior festa da garotada nos Estados Unidos. Vestindo fantasias de bruxas e demônios, meninos e meninas vão bater de porta em porta. Quando são atendidos, exclamam: **Tricks or treats!** (Travessuras ou gostosuras!), isto é, ou as pessoas da casa dão doces e guloseimas, ou os "bruxinhos" fazem travessuras. Em geral, todos contribuem e a "festa das bruxas" transforma-se numa deliciosa diversão para a criançada.

SUA COR É O SEU RETRATO

É isso mesmo! A cor que nós preferimos pode indicar aspectos curiosos sobre a nossa personalidade. Então, vamos lá: escolha, na página ao lado, a bola com a sua cor predileta e peça aos seus amigos que façam o mesmo. Vejam, em seguida, na outra página, o que cada uma delas tem para contar sobre as personalidades de vocês. Mas escolham com sinceridade e convicção. Nada de precipitações, tá? E outra coisa: em caso de dúvida, você pode escolher duas cores, combinando depois o significado delas.

SIGNIFICADO DAS CORES

MARROM — Representa vigor e força. Você é decidido e sabe controlar-se. Não teme enfrentar obstáculos, graças ao seu espírito de luta. Sabe cooperar com os outros e só precisa tomar cuidado com seu humor, que varia muito.

ROSA — Demonstra amor ao próximo e desejo de ajudar os que precisam de você. É ativo como o que preferiu o vermelho, mas sua natureza é mais delicada, sendo incapaz de demonstrar inveja dos outros. Sente-se ofendido facilmente, mas logo esquece.

VERMELHO — Se escolheu o vermelho, você é destemido, valente. Evite, porém, a tendência para se tornar uma pessoa vingativa. Você gosta de aventuras e geralmente é fã do esporte, podendo tornar-se um grande atleta. É otimista.

LARANJA — Você tem ambições elevadas, o que é bom, mas é meio orgulhoso, o que é mau. É decidido e gosta de ser popular, usando para isso de seu engenho e arte. Seu espírito é elevado, mas dá demasiado valor à inteligência e à lógica. Lembre-se de que o amor ao próximo também é importante.

AMARELO — Representa amor às coisas do intelecto, do saber, inclinação para os assuntos científicos e tudo que combata a ignorância. Você deve ter pendor artístico e imaginação criativa. Às vezes é um bocado sonhador.

VERDE — Você é, quase sempre, uma pessoa simpática e sentimental. Sabe adaptar-se às circunstâncias mais diversas. Gosta da companhia dos outros, mas vez ou outra encara a vida de modo fácil. Seu jeito de agir é: devagar e sempre.

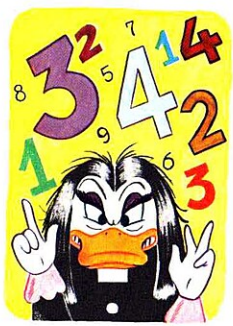
AZUL — Você é cheio de ardor e muito sensível. Às vezes é tão ansioso para acertar que acaba errando. Quem escolhe o azul é uma pessoa dedicada e que sabe cooperar com os outros. Faz amigos facilmente, mas sem muita intimidade.

VIOLETA — Quem escolhe esta cor gosta da grandeza e da pompa, muitas vezes até em demasia. Tem altos ideais, mas não gosta de receber críticas. É comum ter habilidade literária e artística, além de ser bastante criativo.

BRANCO — A preferência pelo branco mostra que você gosta de pensar livremente, sem aceitar muita influência dos outros. É exigente, cuida muito dos detalhes e é meticuloso na maneira de agir. Sincero e leal, chega a lembrar o pato Donald: critica demais os outros.

CINZA — Esta cor revela incerteza e a pessoa que a prefere costuma causar surpresa aos outros. Sabem por quê? Porque ela parece, à primeira vista, aceitar as situações, mas não é nada disso: na hora H, sabe como agir para obter o que deseja. Deve controlar mais o seu temperamento, que é muito variável.

PRETO — Quem prefere a cor preta revela bastante compreensão humana, mas sem fazer muito alarde. Tem senso de dignidade sem ser orgulhoso. Sabe respeitar os outros, mas (por isso mesmo) gosta de ser respeitado. Quando necessário, sabe ser dinâmico, conseguindo alcançar o que deseja, graças à sua eloqüência e objetividade.



Adivinhação: arte de prever e interpretar coisas ocultas e predizer o futuro.

Aleuromancia: adivinhação pela farinha espalhada no chão, interpretando-se os desenhos que ela formar.

Alomancia: adivinhação que se faz dissolvendo-se o sal ou fazendo-o crepitar no fogo.

Alquimia: investigação que visava encontrar a pedra filosofal – que transformaria os metais em ouro –,o elixir da longa vida e a panacéia universal.

Amuleto: objeto ao qual se atribuem poderes mágicos e que as pessoas carregam para dar sorte ou afastar o azar.

Antiteus: duendes malfeitores que, na antiga Grécia, enganavam os homens.

Apantomancia: adivinhação pela interpretação simbólica de animais ou objetos que aparecem de repente. Um gato preto no caminho é, para muitos, símbolo de azar.

Aritomancia: adivinhação através de números.

Arúspices: adivinhos do futuro, que interpretavam as entranhas dos animais, na Roma antiga.

Axinomancia: adivinhação que utiliza um machado equilibrado sobre uma estaca. Roda-se à sua volta, pronunciando os nomes dos indivíduos suspeitos. Dizem que o machado cairá quando for pronunciado o nome do culpado.

Áugure: sacerdote romano que fazia presságios interpretando os sinais naturais do céu e o vôo dos pássaros.

Bastão de comando: vara enfeitada, usada pelos feiticeiros desde a pré-história. Supõe-se que foi dela que se originou a varinha de condão.

Botanomancia: adivinhação em que se escrevem as perguntas e o nome dos perguntadores em folhas de figueira, tamarindo ou verbena. As folhas são expostas ao vento e as que não forem levadas embora significam que as respostas são favoráveis.

Cartomancia: adivinhação pela leitura das cartas de jogar.

Capnomancia: adivinhação por meio dos sinais observados na fumaça, quando se lançam ao fogo sementes de jasmim.

Causinomancia: adivinhação através do fogo.

Ceraunoscopia: arte de adivinhar segundo a observação dos fenômenos do raio, na Grécia antiga.

Ceromancia: adivinhação por meio de cera derretida e espalhada numa mesa molhada ou vertida num recipiente cheio de água.

Cledomancia: adivinhação do futuro através de palavras ouvidas ao acaso.

Cleidomancia: adivinhação que utiliza chaves.

Cleromancia: adivinhação por meio de sorteio, com lâminas de chumbo, pedrinhas, caroços e sementes.

Criptografia: escrita secreta que pode ser executada com abreviaturas, sinais combinados ou tinta simpática.

Dafnomancia: adivinhação segundo o modo pelo qual arde um ramo de loureiro lançado ao fogo.

Duende: ente fantástico que se acreditava aparecer à noite fazendo travessuras.

Elfo: na mitologia escandinava, gênio aéreo que simboliza o ar, o fogo, a terra, etc.

Elixir da longa vida: líquido proveniente da pedra filosofal dos alquimistas, que concederia a eterna juventude.

Encanto: o mesmo que feitiço, malefício, encantamento.

Enoptromancia: adivinhação por meio do espelho mági-

co, que revela o futuro, mesmo aos que têm os olhos fechados ou vendados.

Esoterismo: doutrina secreta para os iniciados em ciências ocultas.

Exorcismo: ritual mágico para espantar demônios.

Feitiçaria: utilização de poderes mágicos para fazer o mal.

Fogo-fátuo: no verão, principalmente, as emanações de fósforo dos pântanos e cemitérios que se inflamam e, por isso, muitos julgam tratar-se de duendes ou almas penadas.

Geomancia: adivinhação pela interpretação dos sinais formados no solo.

Gnomos: anões disformes que guardavam as minas e os tesouros do interior da Terra; tímidos e esquivos, eram às vezes generosos.

Gobelins: duendes da antiga crendice popular francesa e alemã, escondidos nos cantos inacessíveis das casas; se lhes dessem de comer, prestavam serviços; caso contrário, causavam perdas e danos.

Grafomancia: adivinhação através da escrita.

Hidromancia: adivinhação que utiliza líquidos em ebulição, líquidos coloridos ou mistura de certos elementos na água.

Levitação: estado de êxtase em que uma pessoa fica suspensa no ar, sem nenhum apoio.

Litomancia: adivinhação do futuro por meio de figuras formadas por pedras.

Magia: invocação de poderes sobrenaturais e forças ocultas para produzir fenômenos invulgares.

Mau-olhado: superstição popular segundo a qual certos tipos de olhar causam má sorte às pessoas visadas.

Metempsicose: teoria de que os mortos voltam muitas

vezes à Terra sob a forma de outras pessoas ou animais.

Ocultismo: estudo e prática das ciências ocultas.

Onomancia: adivinhação através de nomes próprios.

Oráculo: resposta dos deuses às consultas dos homens; divindade que respondia às consultas.

Panacéia: remédio para todos os males.

Passes: gestos de mãos à frente dos olhos e em volta da face de outrem, para provocar a hipnose.

Pedra filosofal: fórmula procurada pelos alquimistas e que teria o poder de transformar todos os metais em ouro e pela qual se atingiria a medicina universal: o remédio para todos os males e o elixir da eterna juventude.

Piromancia: adivinhação pelo fogo.

Pitonisa: sacerdotisa do deus Apolo, na antiga Grécia; mulher que adivinha o futuro.

Prestidigitação: arte de iludir a visão alheia, fazendo deslocar ou desaparecer objetos pela rapidez dos movimentos das mãos.

Quiromancia: método de adivinhar o futuro pelo estudo dos sinais e linhas das mãos das pessoas.

Rabdomancia: adivinhação do futuro pela abertura de um livro de poemas ao acaso e interpretando-se os versos daquela página.

Sibila: mulher que, na antiga Roma, predizia o futuro.

Silfo: gênio do ar na mitologia céltica e germânica.

Sortilégio: feitiço; malefício de feiticeiro.

Talismã: objeto ao qual se atribuem poderes mágicos.

Vidência: faculdade que permite às pessoas saber o que está oculto.

A ETERNA MAGIA

Numa época que se perdeu na noite dos tempos, um homem das cavernas volta de uma incursão pelas matas vizinhas, trazendo um javali abatido para alimentar a si e a seus familiares. Em sua linguagem incipiente, explica aos seus que a figura do javali atravessado por uma lança, que ele desenhara na parede da caverna, lhe tinha possibilitado caçar o animal. Em outras palavras, sua lança abatera a caça graças à força da magia qúe ele tinha invocado através do desenho.

Em 1973, o cenário é muito diferente: uma feira movimentada de uma grande cidade qualquer do mundo. Numa tenda cheia de sinais cabalísticos, uma mulher, que se diz vidente profissional, oferece-se para ler o futuro de qualquer interessado mediante uma paga pelo trabalho.

Entre uma e outra cena, há seguramente um intervalo de tempo superior a quinhentos séculos. Em ambas, porém, a mesma presença: a magia.

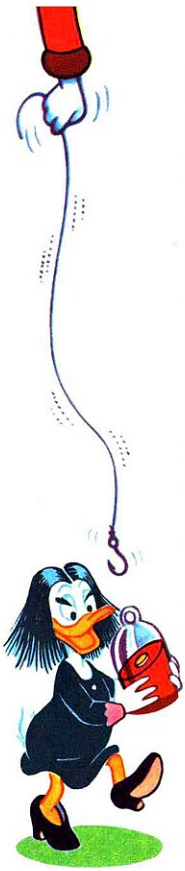
A história da magia é um livro que começou a ser escrito juntamente com o aparecimento dos primeiros homens na face da Terra, e até hoje não foi terminado. Parece que o homem pré-histórico vivia mergulhado na magia. Quase indefeso perante as forças da natureza, procurava na magia forças aliadas para sobreviver.

Longo foi o caminho percorrido pela inteligência humana para se livrar do medo dos fenômenos naturais e interpretá-los racionalmente através da ciência.

A galeria da fama da história da magia conservará para sempre os nomes de Pinetti, Cagliostro, Saint-Germain, Mesmer, Houdin e tantos outros. Mas, apesar de tudo, nas noites escuras e lúgubres em que o vento assobia nas frinchas das janelas e se tem a impressão de ouvir estranhos sinos à distância, muita gente ainda continuará dizendo, como o espanhol da anedota: "Não acredito em fantasmas, mas que eles existem, existem!"

MAGIA MISTÉRIOS LENDAS E MITOS

ABRACADABRA 32
ABRE-TE, SÉSAMO 159
ALKAEST 42
ALQUIMIA E ALQUIMISTAS 41
AMAZONAS 133
AMBROSIA 28
AMULETOS 30
APOLO 143
APRESENTAÇÃO 6
ASTROLOGIA 69
BABILÔNIA 66
BACO 163
BOITATÁ 128
BOLA DE CRISTAL 33
BRUNHILDE 87
CABALA 43
CAIPORA 128
CASTELOS MAL-ASSOMBRADOS 124
CENTAUROS 171
CERBERO 126
CERES 81
CICLOPES 126
CIDADES SUBMERSAS 140
CORES (MAGIA) 54
CORES (SIGNIFICADO) 176
CUPIDO 149
CURUPIRA 146
DEUSES EGÍPCIOS 16
DIANA 68
DICIONÁRIO DE MAGIA 180
DRAGÃO 162
DRUIDAS 92
ELIXIR DA LONGA VIDA 42
ENCANTADOR DE SERPENTES 158
FADAS 117
FANTASMAS 94
FAUNOS 171



FEITICEIRAS LENDÁRIAS 172
FÊNIX 126
FLORES E SUAS LENDAS 157
GATOS 82
GOLEM 34
GÓRGONAS 126
GRIFO 127
HALLOWEEN 175
HARPIAS 127
HÉRCULES 112
HIDRA 127
HIPOGEUS 21
HORÓSCOPO 69
IARA 122
JUNO 81
JÚPITER 48
LEIS CONTRA A FEITIÇARIA 152
LEVITAÇÃO 109
LUA DAS SUPERSTIÇÕES 56
MAGIA (HISTÓRIA) 11
MAGIA (PALAVRA FINAL) 184
MANITU 102
MARTE 68
MÁSCARA 57
MASTABAS 21
MAU-OLHADO 44
MERCÚRIO 129
MINERVA 86
MINOTAURO 127
MITOLOGIA INDÍGENA BRASILEIRA 101
MITOLOGIA GRECO-ROMANA 26
MONSTRO DO LAGO NESS 160
MONSTROS MITOLÓGICOS 126
MULA-SEM CABEÇA 174
MÚMIAS 36
NAVIO-FANTASMA 61
NEGRINHO DO PASTOREIO 108
NETUNO 96
NOITE E SUA LENDA 168
NÚMERO SECRETO 116
NÚMEROS E SEU SIMBOLISMO 113
OLIMPO 18
ORÁCULOS 35
PAJÉ E PAJELANÇA 161
PAN 96
PANACÉIA UNIVERSAL 42
PANDORA 29
PARAMNESIA 132

PARAPSICOLOGIA 131
PEDRA FILOSOFAL 41
PEDRAS PRECIOSAS 135
PIRÂMIDES 19
PITONISAS 35
PSIQUÊ 149
QUIMERA 127
ROSA E SUA LENDA 42
SABÁ 60
SACI-PERERÊ 76
SÁTIROS 171
SEREIAS 64
SIEGFRIED 87
SIGNOS 70
SIMPATIAS E SUPERSTIÇÕES 49
SONHOS (INTERPRETAÇÃO) 98
TELEPATIA 130
TESSÁLIA 149
TUPÃ 101
UNICÓRNIO 127
VALHALA E VALQUÍRIAS 65
VARINHA DE CONDÃO 117
VÊNUS 156
VESTA 86
VULCANO 156
WAKAN TANKA 102
ZODÍACO 69

GENTE DA MAGIA

APOLÔNIO DE TIANA 67
CAÇADOR DE BRUXAS 142
CAGLIOSTRO 134
CIRCE 172
HOUDIN 109
HOUDINI 118
JEANE DIXON 103
MEDÉIA 173
MERLIN, O MÁGICO 123
MORGANA, A FADA 123
NOSTRADAMUS 154
PARACELSUS 148
SAINT-GERMAIN (CONDE) 142

HISTORINHAS DA MAGA & MIN

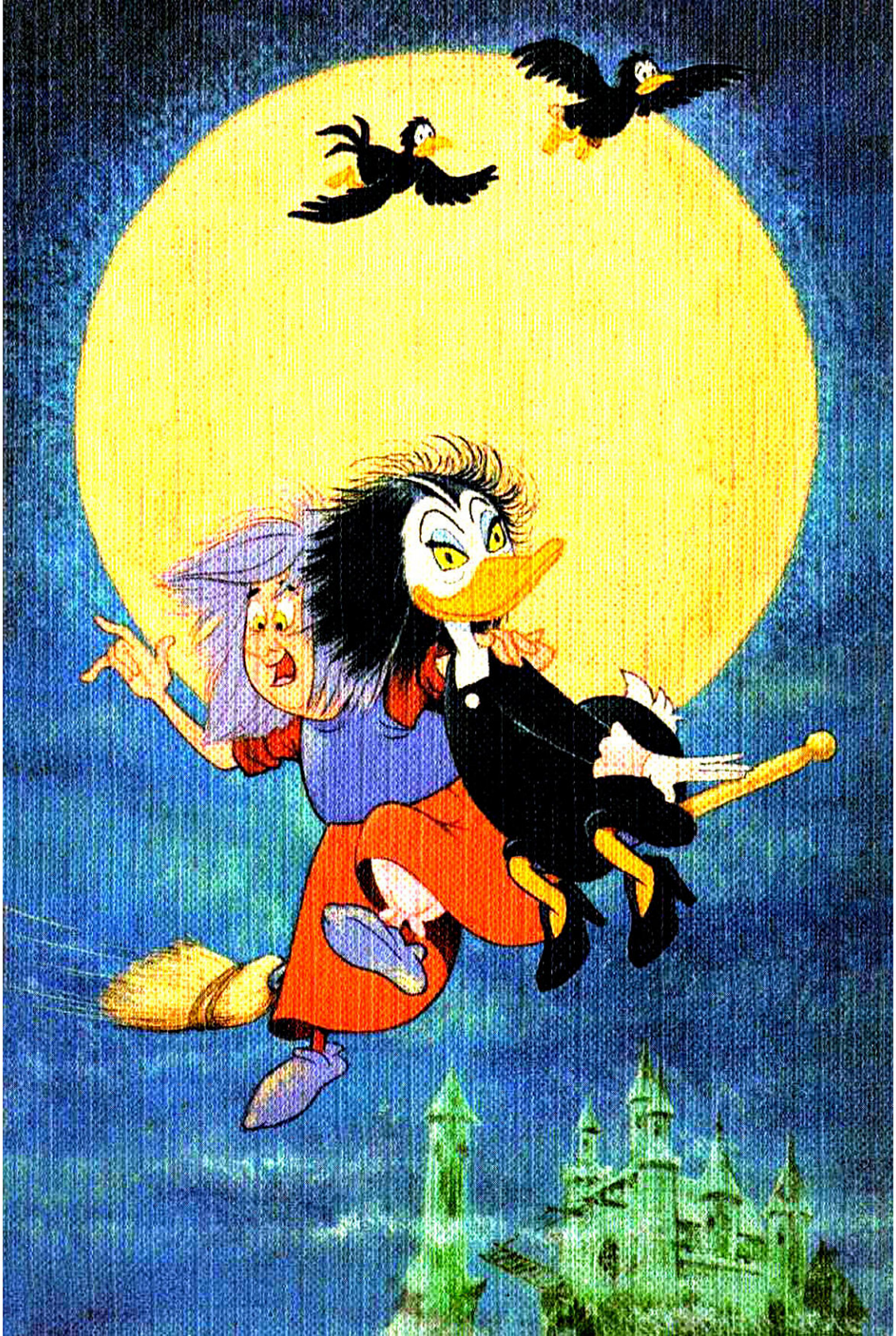
ERA UMA VEZ UMA OBSCURA BRUXA 8
O GRANDE DUELO DE MAGIA 22
O VIDRO INDESTRUTÍVEL 37
DEU GATO NO CONCURSO 52
A CAIXA-FORTE QUE NÃO SE RENDEU 78
BRANCA DE NADA 90
QUANDO DUAS BRUXAS SE JUNTAM 106
BRUXAS MODERNAS 120
A GATA BURRALHEIRA 138
O DIA EM QUE TIO PATINHAS VIROU SAPO 150
A PRAGA DE SETE ANOS 164

FAÇA SUA MÁGICA

O LENÇO ENCANTADO 46
O CASACO ENCANTADO 84
AS CARTAS NÃO MENTEM 110
TELEPATA DE FESTINHA 144

MANUAL DA MAGA & MIN
Criação: Claudio de Souza
Supervisão: Waldyr Igayara de Souza
Texto: Sílvio Fukumoto e Alberto Maduar
Layout e ilustração: Izomar Camargo Guilherme
Ilustradores: Carlos Gomes de Freitas, Sérgio
de Jesus Cântara, Jorge Kato e Brasílio Carlos
Diagramação e montagem: Luiz Carlos de Castro

Impresso e distribuído
com exclusividade no país pela
Abril S.A. Cultural e Industrial —
São Paulo
1.ª edição — agosto de 1973



LEIA QUADRINHOS DIGITAIS

É preciso mudar certas atitudes. Pequenos gestos podem fazer uma grande diferença.

É preciso acompanhar as mudanças. Diga não ao uso do papel, por um planeta melhor.

hqpoint@hotmail.com
www.hqpoint.blogspot.com

ESTE GIBI DIGITAL QUE VOCÊ ACABOU DE LER, FOI CRIADO À PARTIR DE UMA REVISTA QUE FOI COMPARTILHADA. AJUDE-NOS A RECUPERAR A MEMÓRIA DOS QUADRINHOS PUBLICADOS NO BRASIL. SE VOCÊ TEM QUADRINHOS ANTIGOS DISNEY, COMPARTILHE CONOSCO!
ENTRE EM CONTATO:
QUADRINHOSANTIGOS@HOTMAIL.COM

QUADRINHOS ANTIGOS
.BLOGSPOT.COM

CONHEÇA PESSOAS QUE TAMBÉM AMAM ESTES QUADRINHOS E FAÇA AMIGOS!